

AHORA $3,90
LOS MEJORES TRUCOS - PREVIEWS - ESTRATEGIAS - NOVEDADES
ACTION GAMES
¡¡COLGATE A LA ACCION!!
Spiderman
Rep. Argentina - AÑO 8
Edición 101
$ 3,90
ISSN 0328-5081
Editorial Quark
Final Fantasy IX
GRAN TURISMO
Moho - Dino Crisis 2
Driver 2: The Weelman is Back
Sydney 2000 - Chu Chu Rocket
ECW: Hardcore Revolution Loading
Commandos 2 - Giants: Citizen Cabuto
Escape From Monkey Island - Madtrax



EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION EN ARGENTINA

ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.

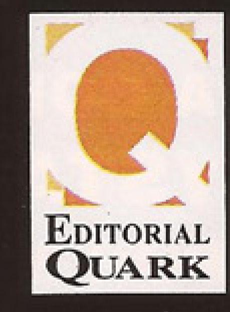
REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)

ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION

REFORMAS DE PLAYSTATION

ACTION GAMES
AÑO 8 - Nº 101 -
DICIEMBRE 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION

DREAMCAST

PC

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:
¿Que tal?
¡¡¿Cómo anda la gran banda gamemaníaca?!!
¿Contentos que se acercan las vacaciones?
Bueno, esperamos que sí, para poder disfrutar tranquilos de los videogames; pero eso por supuesto si no se llevan materias del cole.
A pedido de los lectores hemos publicado una guía del hombre araña (Spiderman), que les va a ayudar mucho a la hora de jugar.
Además publicamos un pequeño adelanto de los juegos que están por salir y que creemos van a hacer suceso, ya que algunos de ellos vienen con gran cantidad de novedades y están bárbaros. Próximamente publicaremos las correspondientes guías para que puedan dar vuelta sus consolas.
Como es nuestra costumbre, hay muchos trucos, y no te pierdas de la sección de cartas gamemaníacas que está repleta de trucos y passwords. Además, todos los que nos escriban cartas con trucos, entran en el sorteo de grandes premios; ya hemos premiado a muchos gamemaníacos con consolas de última generación.
Entonces queridos amigos esperamos sus cartas.
Les mandamos un gran abrazo y nos encontramos el mes que viene, aquí, en tu revista de videojuegos.
Chauuu

La Banda

Shots

La nueva PS One de Playstation

La nueva consola de Sony, no es portátil como se pensaba, pero sí tiene un diseño más compacto, y reemplazará a la Playstation actual. En esta nueva máquina podrán usarse los CDs de la vieja Playstation y a pesar de que las funciones son las mismas, tiene dos nuevos y grandes atractivos. El primero es que posee su propia pantalla de cristal líquido, con lo que ya no necesitarás un TV como monitor, pero esa pantalla será lanzada recién para el 2001. Y la otra novedad es que tiene la posibilidad de conectarse a la red de redes (Internet), mediante un teléfono celular, Sony prometió lanzar antes de este fin de año, el adaptador para la conexión.

Sony planea producir 8 millones de unidades PS One en todo el mundo, pero si vos todavía no pensas comprarla, no te desesperes, porque todaviá sos uno de las 73.000.000 de personas que tienen la "antigua" consola, y además los juegos son compatibles



La nueva PS One:
Dimensiones: 193mm (ancho), 30mm (altura), 144mm (profundidad)
Peso: 550 Gramos
Formatos compatibles: CD-ROM de Playstation y CD de audio
Interfaces: entrada para control (2), entrada para memory card (2), y salida múltiple para audio y video (AV multicable output)
Accesorios incluidos: control dual shock, terminal para AV, adaptador.

Especificaciones Técnicas (son las mismas que el Playstation)
CPU: 32 bit RISC (R3000 Custom)
Velocidad de procesamiento: 33,8688MHz
Gráficos: Playstation GPU
Memoria para gráficos: 8Mbit
Sonido: SPU 24 canales
Memoria para sonido: 4Mbit
CD-ROM: 2x

¿El mejor game de Electronic Arts?

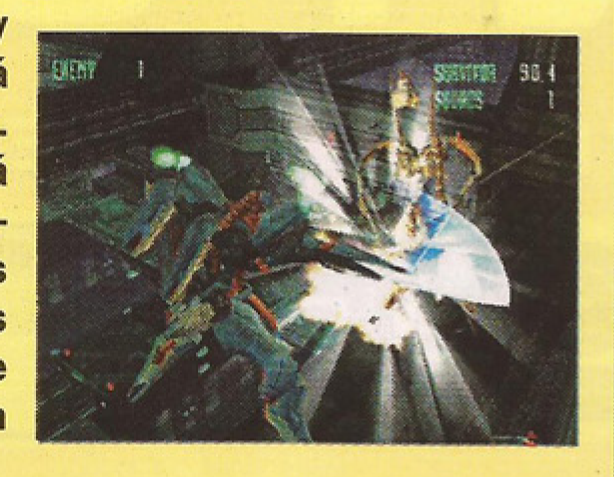
Snowboard Super X, el título de snowboard para Playstation 2 que EA sacará pronto en Japón, ha recibido una nota de 32/40 en la prestigiosa revista Famitsu.
Esa nota es, curiosamente, la más alta que ha dado Famitsu a un juego de Electronic Arts en toda su historia. ¿Es SSX el mejor juego que ha hecho Electronic Arts ?. Lo sabremos cuando lo juguemos.

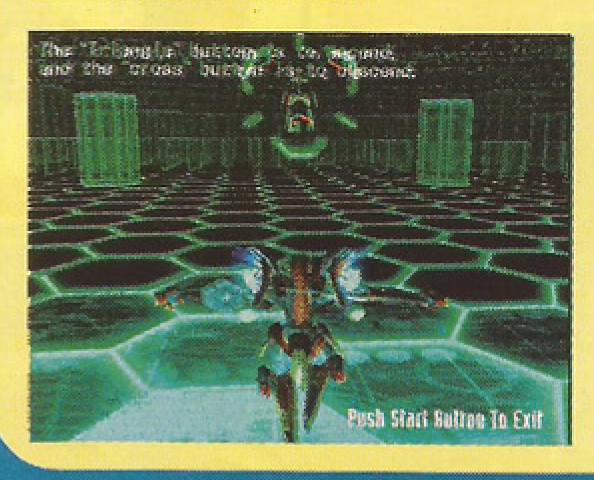
Pokemon rompe records

Pokémon Gold and Silver para Game Boy han vendido entre los dos títulos más de 14 millones de juegos desde su salida en Estados Unidos, la semana pasada. Nintendo ha vendido ya 20 millones de juegos de Pokemon, para Game Boy y Nintendo 64.

ZOE tendrá modo para 2 jugadores

Konami ha confirmado hoy que Zone of Enders tendrá un modo para dos jugadores. Aún no se sabe como será ese modo, todo hay que decirlo, pero parece ser que los jugadores irán activando los Orbital Frames a lo largo de la historia para utilizarlos en este nuevo modo.







Detalles de Fighting Vipers 2

La compañía nipona Sega ha desvelado algunos detalles nuevos de Fighting Vipers 2, la conversión que está realizando de este juego de lucha de AM2 para su consola de 128 bits.

Así, la versión Dreamcast tendrá nuevos personajes inéditos, no vistos nunca ni en FV1 ni en el propio FV2. Además, al igual que la versión recreativa de FV2, esta versión doméstica incluirá el Super KO System en el cual, si sos capaz de romper la armadura de tu contrincante y acto seguido, realizarle un Super Combo que lo deje "noqueado", ganarás el combate sin necesidad de disputarse un segundo round.



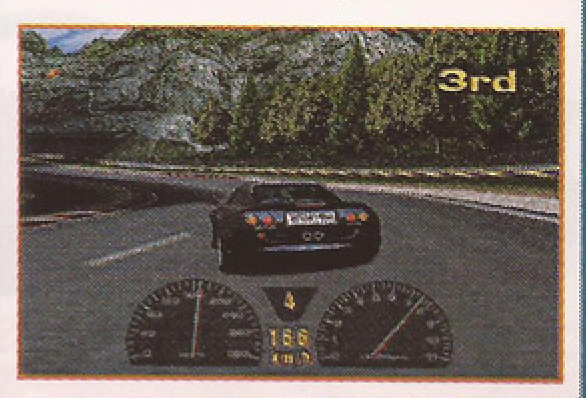


Ultimas imágenes de Gran Turismo 3

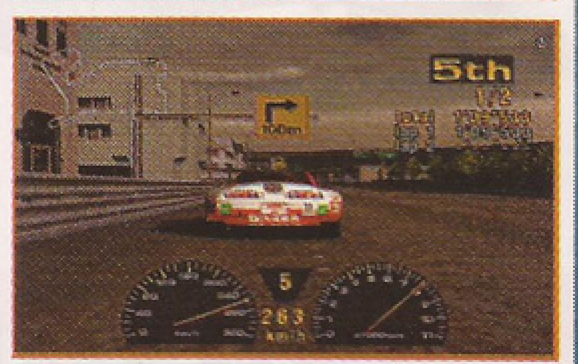
Sony Computer Entertainment acaba de sacar algunas imágenes nuevas de Gran Turismo 3, el juego de coches más esperado para su nueva consola de 128 bits.

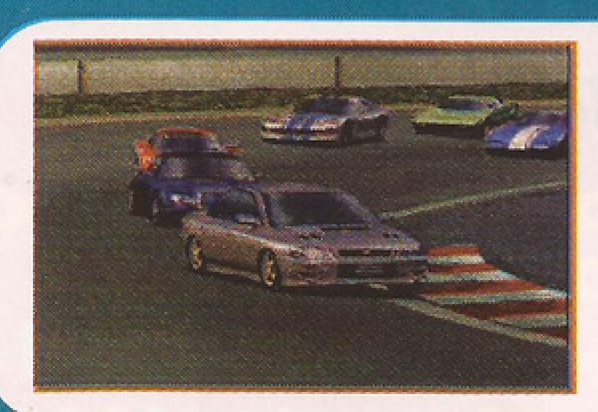
Desarrollado, como ya sabés, por los muchachos de Polyphony Digital con el gran Kazunori Yamauchi como cabeza visible al frente del proyecto, GT3 se perfila como uno de los próximos (sin duda alguna) grandes bombazos para la esperada PS2.

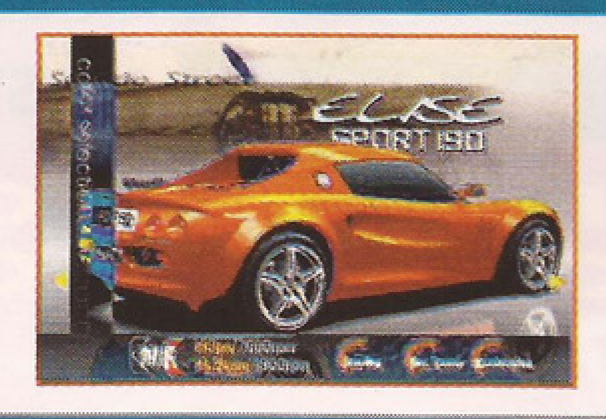
El juego saldrá a principios del 2001 en Japón. En Europa, aún no se sabe su fecha definitiva aunque esperamos que sea lo antes posible.

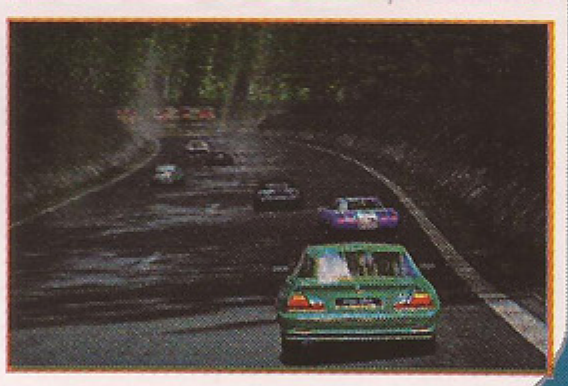












SERVICIO TECNICO
PARA TU PLAYSTATION (DREAMCAST)
CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS



.W.G.
WORLD GAMES





BOBINADO DE TRAFOS
REPARACION DE FUENTES ESPECIALES
SERVICIO TECNICO DE PC
MANTENIMIENTO Y REDES









PREPARATE PARA LO MEJOR

LO MAXIMO EN TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

LA GUIA QUE TE FALTABA

LA BIBLIA DEL VIDEOJUEGO

MAS DE 1500 TRUCOS PARA MAS DE 300 JUEGOS

TODOS JUNTOS EN UNA SOLA ENTREGA

PREPARADOS POR ACTION GAMES

YA ESTA
EN TODOS LOS KIOSCOS

SI QUERES GANAR SIEMPRE, QUE NO TE FALTE TU EJEMPLAR



Gran Turismo fue, en sus tiempos, el mejor juego de coches de la historia, y obligó a todos sus competidores a hacer una "parada en boxes"...

Su originalidad, su realismo, su vistosidad gráfica y la gran cantidad de opciones que poseía hicieron que vendiese más de 10 millones de copias en todo el mundo...

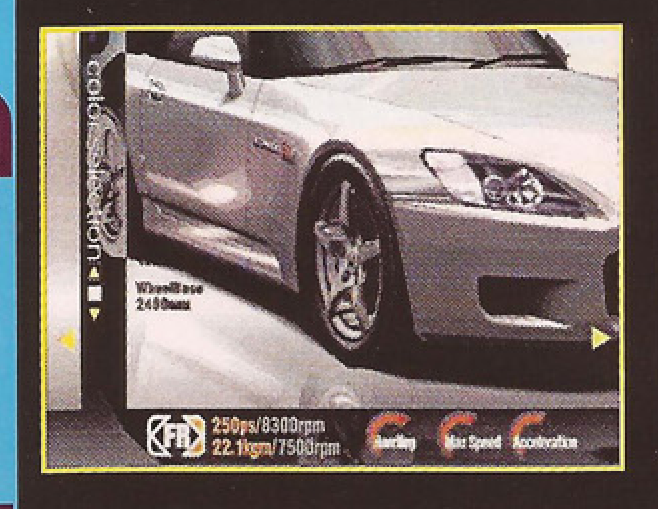
Gran Turismo 2 demostró que las segundas partes no siempre son malas, sino mejores que las primeras, y con sus 500 coches, sus dos modos de juego completamente diferentes y la introducción del rally, se convirtió otra vez en el mejor juego de coches de la historia...

Sus ventas han llegado ya a los 7 millones...

Pero la saga Gran Turismo no termina ahí... porque la nueva máquina de Sony, la Playstation 2, se prepara para recibir el que será, de nuevo, el mejor juego de coches de la historia... GRAN TURISMO 2000... o mejor dicho, en Europa, GRAN TURISMO 3.

The Real RACING Simulator

Hasta ahora, el subtítulo de Gran Turismo siempre había sido "The Real Driving Simulation", es decir, un simulador de conducción. Resulta curioso el hecho de que ahora Sony esté poniendo énfasis en el nuevo subtítulo: The Real Racing Simulation. Sobre esto no se ha dicho nada aún, en el press kit al que hemos tenido acceso se habla de una "feature", es decir, una opción o característica, que hará de GT3 el simulador de carreras definitivo.

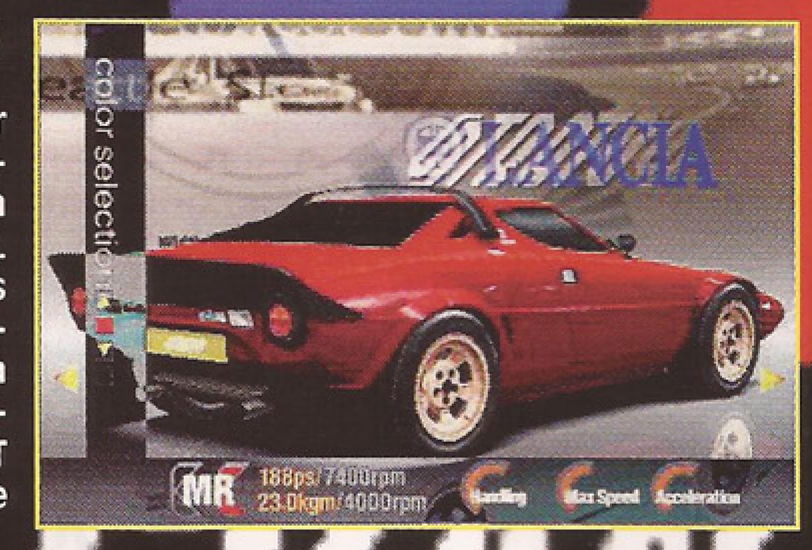


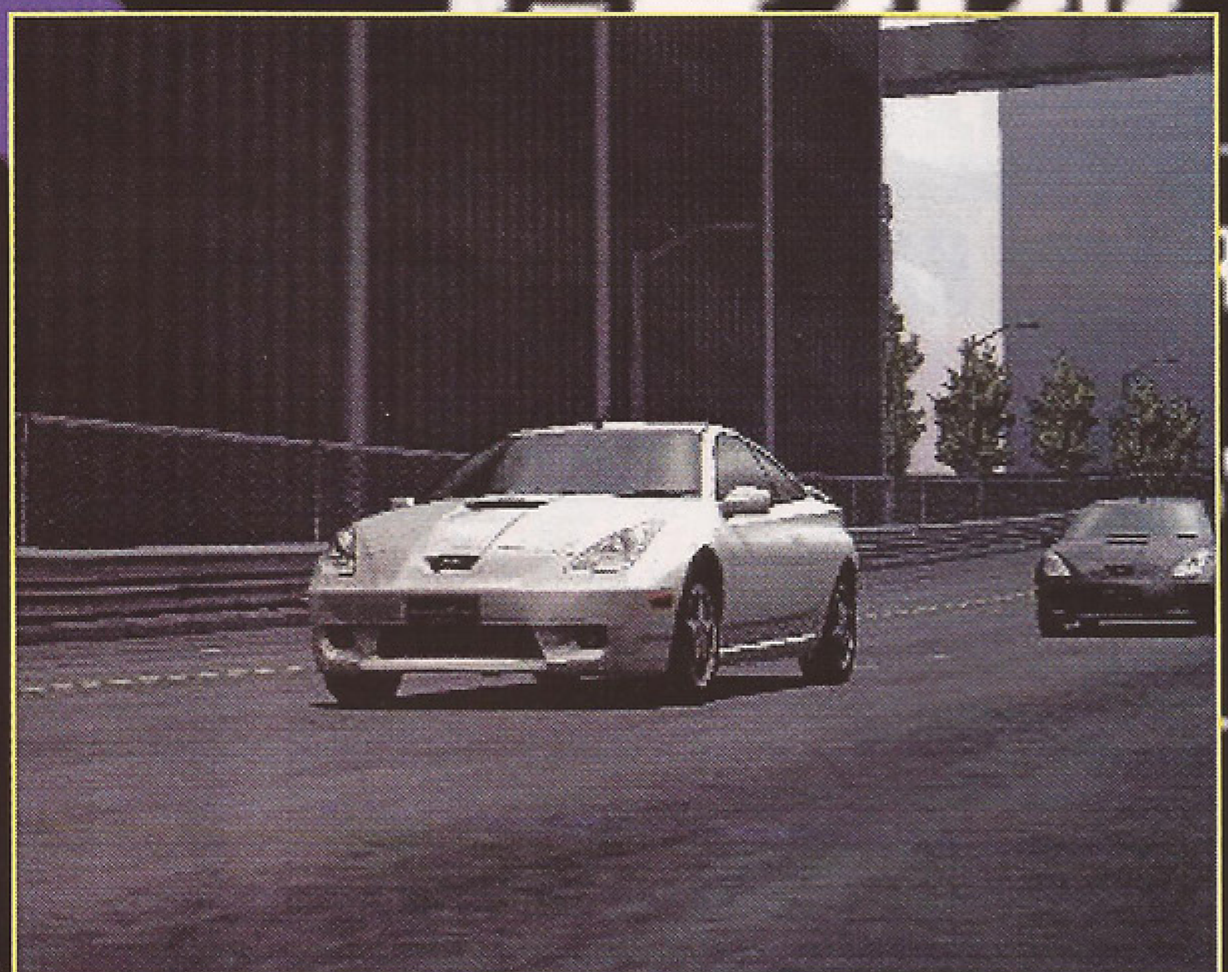
La presentación

En el ECTS, un servidor asistió a la presentación de esta pequeña obra maestra de Sony. El jefe de proyecto nos habló de sus características y nos hizo una demostración de pericia con el volante GT FORCE, especialmente diseñado para Gran Turismo 3 y que saldrá a la venta al mismo tiempo que el juego.

Las Características

Estas son las características que se pueden destacar por ahora de Gran Turismo 3:





Los coches:

Tal vez las cifras de coches decepcionen a más de uno, pero eso es lo que han decidido los responsables del juego, y por algo será, ¿no?.
Habrá "sólo" 115 coches (cifra aún apabullante comparándolo con otros simuladores).
Las razones para tal decisión, según el jefe del proyecto, es que se mantendrá el número de marcas, pero sólo habrá ciertos coches seleccionados pero al mismo tiempo con una gran variedad. Pero los coches que podremos elegir serán, en una palabra, espectaculares. Acá tenés algunas fotos de ellos:

Los circuitos:

Otra de las cosas que podrían decepcionar a los fans de la saga es la escasez de circuitos nuevos: El juego tendrá solamente 15 circuitos, y sólo dos de ellos serán nuevos (el de MonteCarlo y el de Japón), pero todos los circuitos antiguos sufrirán un auténtico lavado de cara del que un servidor fue testigo cuando vio el "nuevo look" de Trial Mountain, por ejemplo.



Polígonos:

La eterna pregunta. ¿Cuántos polígonos mueve? etc, etc... Para hacerte una idea, los coches de Gran Turismo 1 y 2 tenían alrededor de 300 polígonos. Los de Gran Turismo 3 tienen 5.000.

Lo probamos en el ECTS

En el ECTS 2000, Vandal tuvo la suerte de probar Gran Turismo 3 en el concurrido stand de Sony. El juego es IMPRESIONANTE, tanto los gráficos, como la sensación de velocidad (va a 60 fps) y el realismo de la conducción merecen la pena un viaje a Londres.

La Competencia

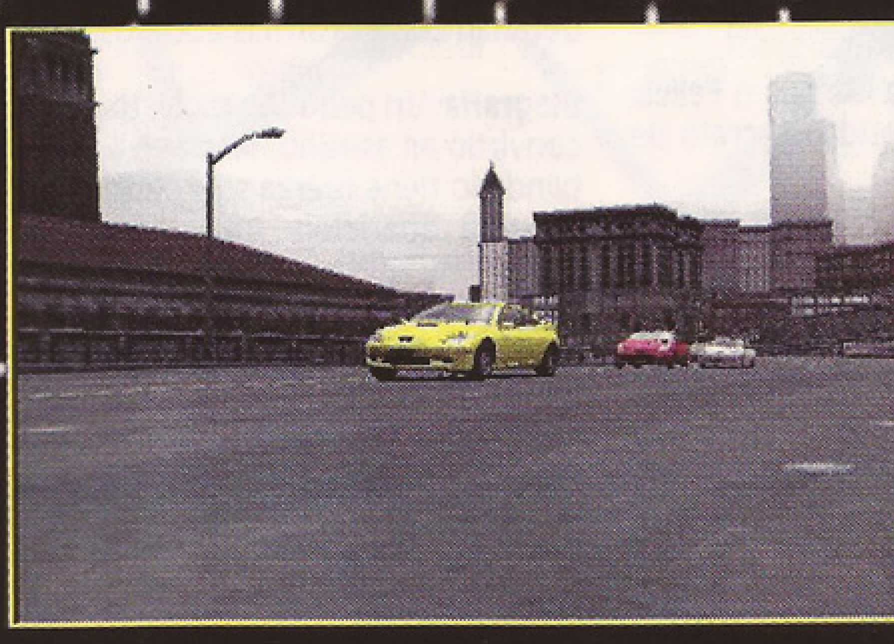
Hablando de la competencia que tendrá este simulador, te hacemos la comparación rápida con otros títulos punteros del género: Ridge Racer V y Tokyo Highway Challenge 2 poco tienen que hacer, el único que puede acercársele algo en realismo y calidad es el Metropolis Street Racer.

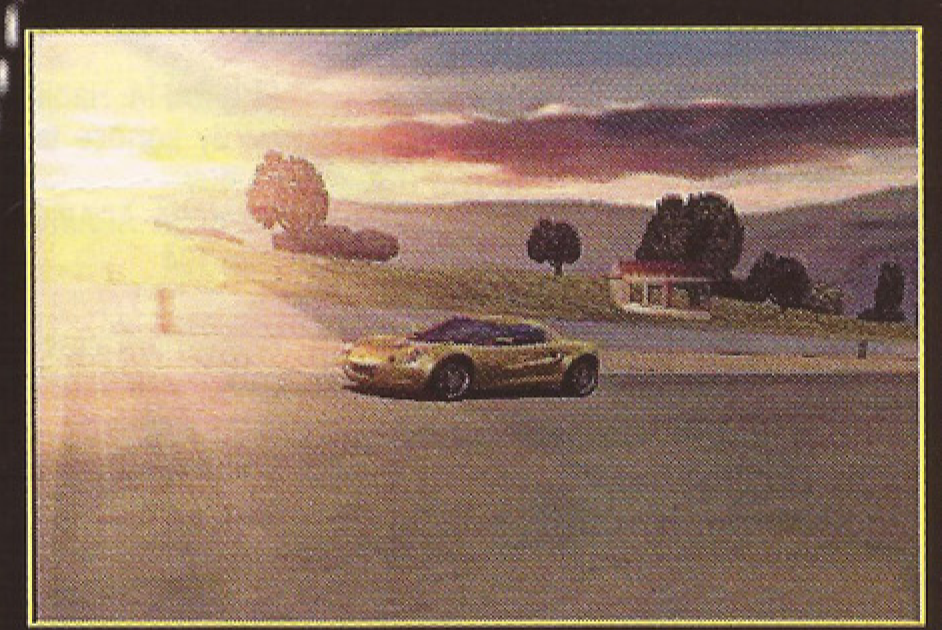
Conclusión

Preparate: Se acerca el mejor juego de coches de la historia.









Acción

1 ó 2 Jugadores



En la Action Games pasada te dimos un review de este fascinante game. Ahora te damos la guía, para que ganes.
¡¡¡Aguante!!!

Controles y Recargas de Energía

Triángulo: Tejido de trampa. Ideal contra enemigos básicos en las primeras etapas del juego, pero no es tan efectiva contra los simbiotes y los hombres lagarto. A veces son buenas contra jefes.

Arriba + Triángulo: Tejido de impacto. Arma circundante de largo alcance.

Izquierda + Triángulo: Guantes. Duplica ataques con puños. Desaparece después de unos pocos golpes, trepando superficies o disparando tejidos.

Derecha + Triángulo: Tejido de Techo. Protege de ataques enemigos. Presioná cualquier botón para romperla y dañar a los enemigos que se te acerquen. No es especialmente útil.

Abajo + Triángulo: Tirón. Usálo para arrastrar a tu enemigo hacia vos o presioná izquierda o derecha inmediatamente para lanzar a tu enemigo a la dirección elegida. No funciona contra algunos enemigos y tenés que usarlo con mucha habilidad en el momento justo. (no es fácil)

Triángulo + Cuadrado o Círculo: Agarrar. Presioná golpe o patada luego de agarrar para ejecutar un ataque (múltiples golpes o patada de mula respectivamente).

Cuadrado: Ataques con puños. Presionando múltiples veces ejecutarás un combo. Puede potenciarse con guantes.

Círculo: Ataques con patadas. Algo más poderosos que los puñetazos.

X: Salto. Podés vencer a cualquier enemigo de un solo golpe.

L1: Apuntar tela. Muy útil. Aparecerán pelos amarillos cuando apuntes a un enemigo, una luz púrpura indica un cambio o la aparición del escenario en el que vas a actuar.

L2: Escondete si tenés el traje adecuado.

R1: Línea-Zumbido:. Te lanza a la superficie desde cualquier posición en que te encuentres.

R2: Balanceo de red. Arma directa, pero usála con cuidado porque se restringe a ciertos rangos y a veces, si intentás cambiar de dirección, el ángulo de la cámara te impedirá hacerlo.

Símbolos Spider Azules: Otro cartucho de tela. Podés usar 10 como máximo.

Símbolos Spider Blancos y Rojos: Salud

Símbolos Spider Dorados: Blindaje-Spider. Parecía tonto en el comic pero aquí es muy útil. Tiene su propio medidor de salud, pero los íconos de Salud no lo restauran. También aumenta su daño lentamente.

Símbolos Spider Dorados y Rojos: Tejido de Magnesio. Particularmente útil contra symbiotes.

Personajes

SPIDER-MAN

Poderes: Super fuerza, super agilidad, se pega a las paredes, Sentido de Araña.
Primera aparición: Amazing Fantasy 15

PETER PARKER

Biografía: Fotógrafo del Daily Bugle cuando no combate el crimen como Spider-Man.
Primera aparición: Amazing Fantasy 15

BLACK CAT

BIOGRAFÍA: Hábil gata ladrona ñ Felicia Hardy conoce la identidad secreta de Spidey
PRIMERA APARICIÓN: Amazing Spider-Man 194

DR. OTTO OCTAVIUS

Biografía: Octavius se regeneró y usa su conocimiento para el bienestar de la humanidad.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 3

EDDIE BROCK

Biografía: Rival periodístico de Parker y mitad del symbiote Venom.
Primera Aparición: Amazing Spider-Man 299

JOROBADO

Biografía: Vive para servir a su amo ñ y también obtener su paga

ASESINO DE BANCO

Biografía: Ladrón de alta tecnología y miembro de la organización criminal Jade Syndicate.

J. JONAH JAMESON

Biografía: Editor del Daily Bugle ñ Escribe editoriales sobre lo peligroso que es Spider-Man para los ciudadanos de New York.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 1

SCORPION

Biografía: J. Jonah hizo un experimento con Mac Gargan hasta transformarlo en un deforme escorpión.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 20

DAREDEVIL

Biografía: Como un joven enceguecido, Matt Murdock desarrolló un sentido de radar que usa para combatir el crimen.
Primera Aparición: Daredevil 1

POLICEMAN

Biografía: ¡Lo mejor de New York! Se vuelven contra Spidey pero confían en su ayuda.

POLICÍA SWAT

Biografía: Otros protectores de New York. Creen que podrán atrapar a Spider-Man con sus armas poderosas.

RHINO

Biografía: Un pequeño molesto que se convirtió en asesino. Su traje blindado tiene fuerza sobrehumana.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 41

HUMAN TORCH

Biografía: Miembro de los Cuatro Fantásticos. Puede generar llamas de gran intensidad.
Primera aparición: Fantastic Four 1

VENOM

Combinación de Eddie Brock y un symbiote. Su objetivo es destruir a su ar-

chienemigo Spider-Man.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 299

LIZARDMAN

Biografía: Ejemplo de científico loco de Lizard siñestas criaturas abundan en las alcantarillas de New York.

THE LIZARD

Biografía: Víctima de su propio genio El hombre Curt Connorse se convirtió en el vicioso Lizard.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 6

MARY JANE

Biografía: Super modelo y esposa del superhéroe Peter Parker.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 42

SYMBIOTE

Biografía: Criatura de raza alienígena a la que pertenecen Carnage y Venom.

MYSTERIO

Biografía: Quentin Beck intenta confundir a Spidey con magia y robótica.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 18

PUNISHER

Biografía: Su familia fue asesinada por la mafia. Frank Castle luchará contra el mal con sus propias reglas.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 129

DOC OCK

Biografía: Cuando se fusionaron cuatro brazos de robot a su cuerpo, nació el Doctor Pulpo.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 3

CARNAGE

Biografía: Cletus Kasady ya era peligroso antes de combinarse con un symbiote para dar luz a Carnage.
Primera aparición: Amazing Spider-Man 341

MONSTER OCK

Biografía: Terrible engendro que surge cuando el symbiote de Carnage toma el poder de Doc Ock.
Primera aparición: Depende del juego.

CAPITÁN AMERICA

Biografía: Vengador cubierto de condecoraciones que luchó contra agentes Axis en la Segunda Guerra Mundial.
Primera aparición: Cap Comics 1

SUB-MARINER

Biografía: Príncipe de Atlantis. Ha sido defensor y enemigo del género humano.
Primera aparición: Marvel Comics 1

J JAMES JEWETT

Biografía: Un hombre valiente de Montana. Dirige los equipos de Spidey y Tony Hawk, y la oficina Neversoft.

GHOST RIDER

(No aparece en el Visor de Personaje, pero su camafeo es encantador y lo incluimos)
Biografía: Dan Ketch encontró un ciclomotor místico que lo transformó en el vivo Espíritu de la Venganza.
Primera aparición: Ghost Rider 1

Estrategia

IR AL BANCO

Luego de la secuencia FMV, obtendrás tu primera cobertura (GC), escucharás a Stan ìThe Manî Lee y recibirás la visita de Black Cat. Ella te informará que el banco ha sido asaltado y que los ladrones han tomado rehenes, pero no moverá un dedo para ayudarte. No hay muchos sectores ocultos en el nivel, podés caminar por la cornisa usando R2. Si necesitás un consejo, dirigite al signo de pregunta que aparece en el ángulo derecho y Black Cat te indicará cómo moverte. En el seguiente techo, encontrarás un cartucho de tela y otro signo de pregunta indicando el ícono azul del cartucho. Seguí el ritmo de Spidey y cuando atravieses el siguiente edificio tu Sentido de Araña comenzará a zumbar, enfrentarás a tu primer enemigo, un jorobado básico. Continuá derecho para destruirlo, hacéte cargo de otro jorobado, tomá el cartucho y la recarga de salud si resulta necesario. No hay nada interesante en los edificios de alrededor, seguí derecho hasta que Spidey distinga a los policías. Deslizáte suavemente a la derecha, obsevá la FMV y preparate para el siguiente nivel.

ENTRADA AL BANCO (COMIC 1)

Al comienzo, podés ir derecho hacia el helipad (aquí hay otra recarga de salud), y luego dirigíte al banco hacia la derecha o explorá un poco el terreno. Para obtener tu primer comic, dirigite a la izquierda al inicio y desplazate al edificio de abajo para arribar a Four Freedoms Plaza. Arriba, verás Amazing Spider-Man #1. Volvé al banco y trepá al techo. Abajo encontrarás un cartucho a la derecha. Arriba te enfrentarás al Jade Syndicate. Visten todos de negro pero vinieron a robar verdes. Aquí podés recoger un cartucho y una recarga de salud. Luego de liquidar a los cuatro ladrones, ingresarás al banco a través de un tragaluz.

SITUACIÓN CON REHENES (COMIC 2)

Al principio encontrarás a un ladrón. Atravesá la puerta y apuntá a la izquierda para deshacerte de él. Podés caminar por el techo y usar tácticas de ocultamiento. Doblá a la derecha, eliminá a otro ladrón y observá a los rehenes tras las ventanas. Recordá bien cómo es el lugar. Atravesá las ventanas de la derecha y deshacéte del ladrón ubicado en la entrada del cubículo. Hacélo rápido o matará a un rehén y deberás comenzar de nuevo. A la vuelta de la esquina izquierda hay otro ladrón. Si hacés mucho ruido, puede venir a ayudarlo (según tu tiempo puede o no estar). En cada uno de los cubículos hay cartuchos y un signo de pregunta a la izquierda. Más atrás hallarás un ícono de salud. Paráte en el enrejado y usá R1 para subir por la lumbrera. Saldrás a una habitación con tres llaves. Golpeá la primera para liberar al rehén que viste antes, la segunda para abrir su habitación y la tercera para abrir la puerta que da al hall. Deshacete del ladrón con la tercer llave, tomá el ícono de salud y el cartucho, luego retorná al ascensor que está al comienzo del nivel para buscar otro cartucho. No encontrarás nada en la habitación abierta con la llave 1, dirigite a la habitación de la llave 3 y despachá a dos ladrones más.

Impulsáte al techo para eliminar a otro villano. Después desplazáte al final del hall y girá a la derecha donde verás dos ladrones y tres rehenes más. Deshacete rápido de los malos para que no dañen a los rehenes. A la derecha hallarás otro cartucho, un ícono de salud y un signo de pregunta.

Subí las sillas de los cubículos para recoger Amazing Spider-Man #200. Dirigite a la puerta del rincón más

alejado y subí al ascensor simulando ser Steven Tyler. Habrás finalizado el nivel.

¡DESACTIVÁ LA BOMBA! (COMIC 3)

Aquí habrá mucha acción de Espionaje-/Crímenes, cuidate de Solid Snake o Rikimaru. Spidey puede andar por los techos pero ellos no. Hacélo en el primer pasillo, arrastrate a la segunda habitación y seguí por el techo aquí también. Deberías tener mucha tela, podés deshacerte de todos los malvados de la habitación sosteniendo el botón triángulo hasta dejarlos inmóviles. Con los primeros dos, usá L1 para apuntar y levantálos. No les pegues porque si gritan sus compinches comenzarán a ejecutar rehenes. Después de liquidar al ladrón de la entrada, deslizáte hasta el final y deshacete del que está rondando. Volvé a la entrada y liberá a los rehenes. Si escuchás sus súplicas de ayuda, saltá y destruí a los guardias al estilo kamikaze. Hay cinco en total aquí, luego de despacharlos, dirigíte al primer pasillo y recogé Spider-Man #1: The Death of Captain Stacy. Ahora, volvé a entrar,

recogé el cartucho y el ícono de salud, y subí por el tragaluz hasta el final. Saldrás a una habitación con dos bandidos. Al acabar con ellos se abrirá la puerta opuesta a la entrada. Deshacete de un nuevo ladrón y pasá a la siguiente habitación. Ingresá y golpeá la llave azul para abrir la puerta de seguridad. Luego golpeá la llave verde, después de la secuencia animada desplazate hacia el techo y detené a los ladrones. No buscan a los rehenes, los podés destruir ASAP (los guantes y el Tejido de impacto funcionan bien aquí). Luego de destruirlos, recogé la bomba usando el botón golpear, lleválo a la puerta de seguridad que abriste y dejala adentro. Si sos impaciente como nosotros, podés lanzar la bomba varias veces para ahorrar tiempo. Cerrá la puerta de seguridad golpeando la llave nuevamente y habrás terminado el nivel.

CARRERA A BUGLE (COMIC 4)

Después de la secuencia predeterminada, obtendrás otro GC y una FMV. Este nivel es una simple carrera. Hacéla tranquilo sin cometer errores. No hay mucho por explorar aquí, seguí tu camino y podés luchar o evitar al jorobado. Aparecerá una FMA de dos jorobados en el techo, no trepes enseguida. Arrastrate por las paredes del edificio para obtener Amazing Spider-Man #25. En el centro del techo hallarás un cartucho. FYI: En la cartelera verás Tony Hawk Pro Skater 2. Continuá tu ritmo y en el último techo hallarás un ícono de salud y un anuncio de Soluciones Completas, ¡Adivinamos el Futuro!. Muy bueno. Deslizate sobre el Daily Bugle para terminar el nivel y preparáte para enfrentar a Scorpion.

SPIDEY VS. SCORPION! (COMIC #5)

Tu primer jefe de verdad. Mac Gargan es el idiota de los comics. Comenzá por lanzar un tejido-trampa para que The Game, Triple J, salga escapando con los calzones chamuscados. La mayor parte del tiempo, Scorpion anda detrás de JJ, de modo que podés alcanzarlo por la espalda. Un tejido de impacto lo sorprenderá y te perseguirá con un ataque de cola. Si destruís todos los muebles de esta habitación, rompiéndolos o dejando que Scorpion lo haga con su cola, obtendrás Amazing Spider-Man #20. Si tenés tejido suficiente, la manera más fácil de vencerlo es con el impacto. Si no, acercáte a él y golpeálo con puñetazos y patadas, o arrojále muebles encima. Luego de completar un combo (3 ataques), Scorpion intentará vengarse. Si estás cerca te golpeará pero si le pegás de vuelta, usará su cola. Saltá para evitar estos golpes. Luego de hacerle suficiente daño, Jameson se dirigirá a la siguiente habitación, Spidey y Scorpion lo seguirán automáticamente. Seguí la misma estrategia y lo sacudirás como a un muñeco roto.

Nota final: No saltes para quedar pegado a las paredes, Scorpion puede dispararte su cola laser que es difícil de evitar. Luego de vencerlo, verás otra FMV con el tema Man Without Fear (Hombre Valiente).

PERSECUCIÓN POLICIAL (COMIC 6)

¡Seguí, no te detengas! Esos misiles hacen mucho daño, pero si te manejás bien, podrás obtener tejidos y salud extra cuando vuelen las cajas y señales. Tené cuidado en el puente que va de un edificio a otro, El patrullero puede disparar un misil. Cuando pases la señal ¡Porkin Donuts!, llegarás a la terraza de un edificio donde hallarás dos policías. Dejá que los misiles destruyan la primer caja de la derecha para tomar Amazing Spider-Man #16. Dirigíte al siguiente edificio para terminar el nivel y empezarás uno de los mejores niveles del juego.

ATAQUE DE MISIL

Trepá derecho, cuando veas la sección superior con marcos en el centro avanzá hacia la izquierda. Si mirás hacia la izquierda aquí verás un aviso de la entrevista de Channel 7 Wolverine. Cuando llegues a la siguiente sección enmarcada deslizate a la derecha y arriba nuevamente cuando te halles debajo de la señal de advertencia. Arrastrate al centro, sobre el borde, y trepá la pared nuevamente hasta que pases la primera sección enmarcada. Como en la segunda, arrastrate a la izquierda y arriba otra vez.

Aquí verás un anuncio de WHLK 96.6, que dice ¡Despierten a Hulk!. Volvé al centro, arriba y de vuelta a la izquierda. Subí dos tramos arriba, uno a la derecha, uno arriba, uno a la izquierda y uno más arriba. Podés respirar. Arrastráte por el precipicio hasta alcanzar el punto marcado y un ícono de salud. En la siguiente sección no importa hacia dónde te arrastres; evitá las luces y pelusas disfrutando la frustración de los policías. A la izquierda verás un cartel de ¡Four on Tour. This Summer!.

En la siguiente sección trepá derecho y lo más rápido posible hasta el final del nivel. A la derecha verás el anuncio de ¡The Jeffrey Swinger Show!, al cual acudirá de invitado el Capitán America.

EDIFICIO SUPERIOR (COMIC 7)

Comenzarás en una terraza. A tu izquierda hay un cartel y si te trepás a él recibirás un mensaje en broma de Spidey. No te recomiendo hacerlo si no tenés el traje de Captain Universe. ¡Tony Hawk. Hey, I skated with that gu-



y! ¡Ah! Evitá el centro del siguiente techo a menos que te guste ser alcanzado por misiles, prestá atención al ícono de salud que está del otro lado del centro. Trepá hasta arriba del hotel. Dirigíte a la derecha y balanceáte sobre la grúa para obtener blindaje y Amazing Spider-Man #39.
Esta habitación es magnífica. Si sos un fan de Spidey, te encantará. De todos modos, seguí el ritmo de Spider (nos hace reír como una adolescente) hasta llegar a un edificio con tres ventanas. El helicóptero las destruirá, revelando un ícono de salud y varios miembros de SWAT. Podés trepar al techo y tomar un cartucho, pero tené cuidado: en la terraza están cayendo misiles. Seguí hacia delante hasta encontrar las dos grúas. Movéte rápido, el helicóptero puede derribarlas. Cuando alcances el edificio que se ve a lo lejos concluirá el nivel.

ESCALAR POR LAS VIGAS (COMIC 8)

Ignorá los consejos de Spidey del comienzo sobre ir arriba o abajo. Cuando llegues a la escalera, dirigíte a la izquierda para obtener Amazing Spider-Man #400. Trepa otra vez, esquivando el fuego del helicóptero hasta arribar a las vigas. A menos que realmente necesites íconos de salud, alineate al borde superior e ignorá a los guardias. Arriba, tomá el ícono de salud y dirigíte a la grúa. Seguí hasta el fondo del brazo y balanceate para acceder a la grúa. Aquí acaba el nivel.

FUGA POLICIAL (COMIC #9)

Como en Edificio superior, avanzá hacia delante. Balanceáte para ver el cartel de ¡Gossip! y algunas sombras interesantes. Pronto accederás a una terraza con un letrero de "Omnitek" y dos tragaluces. Dejá que los policías disparen a las claraboyas e ingresá para enfrentar a dos SWAT y tomar un ícono de salud. Si acertás el vaso azul que está detrás del amarillo usando un tejido de impacto, obtendrás Amazing Spider-Man #14. Salí y continuá hacia delante hasta los tableros de Roxxon Oil y otro entarimado (se caerá si vacilás demasiado; balanceate para llegar a la grúa) que está frente al edificio con dos transmisores y el final del nivel. Verás otra FMV y recibirás el tercer GC.

SPIDEY VS. RHINO (COMIC 10, TRAJE ESCARLATA DE SPIDEY)

Es tiempo de luchar con el siguiente jefe. No te molestes en golpear y patear a Rhino; no le harás daño y te responderá más fuerte. Si sacás a tiempo todos los barriles, aparecerá Amazing Spider-Man #41 en la mitad del alambrado eléctrico. Es fácil obtenerla. Paráte enfrente de los barriles hasta que Rhino comience a atacar, luego esquivalo y dirigíte a otro grupo de barriles. Mientras Rhino esté desairado, podés golpearlo con un tejido de impacto, pero debés ser muy cuidadoso: puede replicarte inmediatamente.
No te quedespegado a las paredes o Rhino desatará un golpe shoqueante que puede dañarte. Si salís del límite de los barriles, atraé a Rhino a uno de las torres electrificadas y atacálo con un tejido de impacto mientras le dure el shock. Podés arrastrarlo a las paredes y golpearlo con guantes pero no resulta necesario. Esta batalla se destaca porque Spidey puede demostrar todos sus atributos. Nos hace desear desafíos mortales. Luego de vencer obtendrás otra FMV, otro GC y tu primer traje extra, Spidey Escarlata.
NOTA: El traje Escarlata fue usado por Ben Reilly, el clon de Spidey, cuando sospechó que era Peter Parker. Hace bastantes años, el Jackal creó un clon de Spider-Man, pero se dice que murió en un incendio. Reilly sobrevivió mucho tiempo con un nombre falso hasta que apareció en el cumpleaños 37 de Spidey para reclamar su capa. Su nombre actual es Scarlet Spider y fue miembro de los New Warriors.

ATRAPÁ A VENOM (COMICS 11 & 12)

Si jugás en el nivel Difícil, preparáte para perder. Comenzá hacia delante, luego en diagonal hacia la izquierda, después diagonal a la derecha. Cruzá el puenta, saltá a la plataforma, seguí en diagonal a la izquierda, doblá a la derecha y nuevamente diagonal a la izquierda. Deberás hacer todos estos movimientos rápido o Venom te superará. Tendrás un respiro mientras Venom te espera en el edificio en construcción. Cuando llegues allí, no te preocupes si lo perdés de vista; en cambio, dirigíte a la izquierda para obtener blindaje y Peter Parker: Spectacular Spider-Man #42. Reanudá tu camino yendo a la derecha y verás a Venom sentado. Cuando te acerques, se dirigirá al rincón donde aterrizaste. Dirigíte a ese sector y luego a la esquina opuesta cuando comience a moverse. Seguirá un secuencia predeterminada dentro del edificio: respirá y preparáte para la parte más difícil. Cuando retomes control, trepá al edificio y dirigíte a la izquierda inmediatamente. NO vayas directo al encuentro de Venom. (Si lo hacés te esquivará y tomará una ventaja decisiva). Encamináte a la izquierda, al rincón más alejado. Venom correrá hacia allí y se balanceará.
Seguílo hasta el lado derecho de la terraza donde hallarás Peter Parker: Spectacular Spider-Man #76. El ritmo se incrementa aquí, intentá escalaar y pulsá R2 al límite superior de tu salto para obtener una distancia máxima de equilibrio. Venom se detendrá al menos una vez, de modo que si tenés que trepar más edificios aún tendrás posibilidades de vencerlo. Luego de cuatro edificios más, el nivel conluye con tu persecución automática de Venom.

SPIDEY VS. VENOM (COMIC 13, TRAJE DE BEN REILLY)

Finalmente, te enfrentarás con Venom. Luego de la excelente FMV, obtendrás unos guantes extra que te serán de mucha utilidad. Al comienzo, atacálo con los guantes permaneciendo en el centro o te aplastará con un combo de tejido y te agarrará con el symbiote en un poderoso ataque. En el ángulo inferior derecho hallarás un



cartucho y un ícono de salud en el superior izquierdo. Si levantás el entarimado del ángulo inferior izquierdo encontrarás un cartucho y otro ícono de salud en el ángulo opuesto. Debajo del auto encontrarás Marvel Super Heroes Secret Wars #8. Luego del entrevero inicial, pegate a los rincones para vislumbrar mejor las apariciones de Venom. Dos diparos del tejido de impacto o combos con guantes lo hacen desaparecer (con uno te bastará si usás los trajes de symbiote, Captain Universe o Spider-Man 2099). Si te acercás demasiado, Venom te golpeará fuerte y puede agarrarte y arrojarte con un combo usando al symbiote. Luego de doblegarlo, Venom retornará a las alcantarillas donde enfrentarás a terribles enemigos. Ganando esta batalla obtendrás el traje de Ben Reilly.

NOTA: Cuando Peter Parker creyó que era un clon, abandonó a Spider-Man para pasar más tiempo con Mary Jane y May Parker, su hija. Ben Reilly tomó el lugar de Spidey pero salió averiado en el planeador verde de Goblin y mordió el polvo revelando que era él el clon creado por Jackal.

INGRESO A LAS CLOACAS (COMIC 14)

Seguí a Venom y doblá a la derecha por el gran hueco de la pared. Cuando atravieses la curva, tu sentido de araña se activará y deberás luchar con dos Lizardmen. Tené cuidado, seguí hacia delante hasta que veas la caverna abierta y los comentarios de Spideey sobre los Lizardmen. Después doblá hacia atrás a la entrada del túnel para obtener Spectacular Spider-Man #229. Balanceate de tubería a tubería hasta la puerta con el ícono de salud. Te recomendamos usar guantes en este punto. Cuando ingreses, la puerta se cerrará y deberás enfrentar a cuatro Lizardmen más. Vencélos y dirigite al otro extremo de la caverna donde concluye el nivel.

CAVERNA (COMIC 15)

Deslizate por los caños hasta que el juego te indique que debés usar L1 para apuntar. Caminá hasta el final del conducto y usá L1 para saltar al siguiente conducto. Arrastráte hasta llegar al siguiente conducto y repetí esta acción una vez. Atención, ya no tenés que balancearte aquí. Apuntá hacia atrás de la cascada hasta que se prenda la luz verde. Hay una sala oculta detrás que contiene dos cartuchos, algo de blindaje y Spider-Man #1 (McFarlane-Silver). Seguí usando L1 hasta alcanzar el pequeño caño y la puerta con el ícono de salud. Usá tus guantes porque adentro te esperan cuatro Lizardmen y otro ícono de salud. El nivel concluye al final del túnel.

VÍA SUBTERRÁNEA

No hay demasiadas emociones en este nivel. Seguí la vía y mantenéte cerca de los Lizardmen. Si necesitás la luz o tela, parate hacia el frente y tratá de atrapar el siguiente ícono que venga flotando. Si usás el traje Spider-Man Unlimited, presioná L2 para hacerte invisible. No sólo evitarás luchar sino que también podrás recoger un montón de tela. Aparecerán por lo menos cuatro cartuchos.

PLANTA SUBTERRÁNEA (COMIC 16)

Al comenzar este nivel, tres Lizardmen te rodearán. Podés luchar pero te recomendamos saltarlos. Seguí derecho hasta el final del hall. Evitá a los Lizardmen y dirigite a la izquierda para recoger un cartucho, un ícono de salud y Peter Parker: Spider-Man #1 (Reprint Version B). Retrocedé por el hall hasta el final y girá a la izquierda. Deberías atravesar otro ícono de salud. Eventualmente, tres Lizardmen caerán desde el techo. Cuando llegues al enrejado metálico, impulsáte por el tragaluz. Si lo hiciste bien, lucharás contra dos Lizardmen. Tendrás que hacerlo tarde o temprano. A la izquierda hallarás una llave y un gran remolino. Usá la trampa para golpear la llave, caminá lentamente hasta el borde y usá L1 para apuntar abajo y ver cuál es la entrada segura. Bajá y deslizáte rápidamente hacia el pequeño túnel. En el nivel Difícil esta maniobra es muy complicada.

Impulsate al techo cuando llegués al extremo cerrado. Derecho hallarás una habitación con tres llaves y un ícono de salud. Tomá el ícono, golpeá las llaves y volvé al sitio donde enfrentaste a los tres Lizardmen.

Personalmente, usé el tejido de impacto para hacerlos retroceder al agua, pero podés usar tu arma preferida. Golpeá la llave nuevamente y volvé al primer tragaluz. El extremo contiguo a los Lizardmen estará abierto.

Atravesálo, golpeá la llave y usá L1 para ver el panorama una vez más.

Corré, impulsate hacia arriba y deberías hallar otra habitación con tres llaves y un ícono de salud. Esta vez, también descubrirás tres Lizardmen.

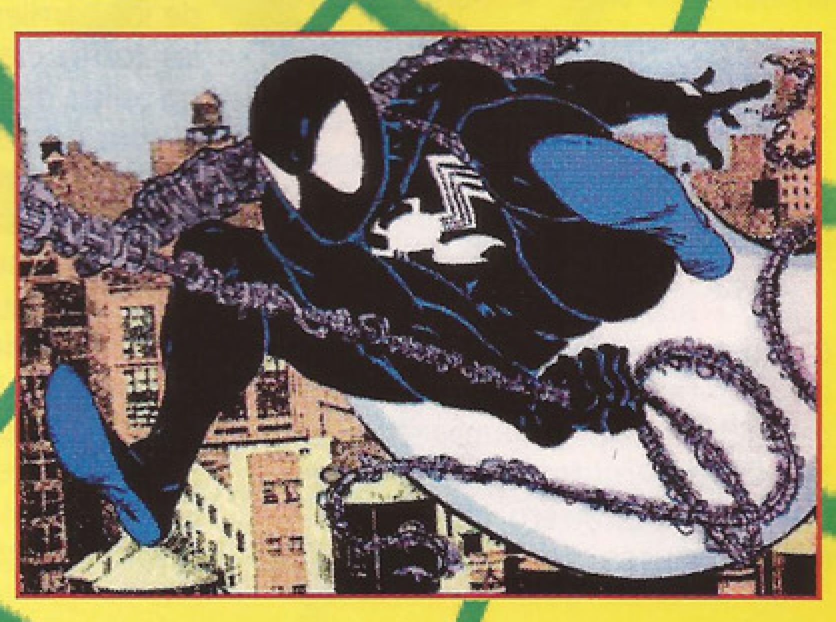
Vencélos, pulsá las llaves y retorná otra vez al primer tragaluz. Descendé y a tu derecha hallatrás una vía abierta. Golpeá la llave, esperá a que se vacíe el agua, descendé otra vez y cuando veas la luz proveniente de abajo impulsate arriba hasta el final del nivel.

LLAVES OCULTAS (COMIC 17)

Nivel diminuto. Corré hasta el agua y balanceáte a la izquierda para alcanzar la plataforma con un cartucho a la derecha, y un ícono de salud con una llave a la izquierda. Golpeá la llave, balanceáte por la plataforma del otro lado del cuarto. Aparecerán Lizardmen pero debés continuar el balanceo para golpear las llaves y recoger las recargas de energía que aparecerán. Luego de golpear la cuarta llave, podés salir del nivel, pero deberías balancearte hacia atrás hasta la tercera llave para tomar Peter Parker: Spider-Man #1 (Reprint Version A). Luego descendé a donde estaba el agua y dirigite a la puerta para salir del nivel.

ARRASTRE POR EL TÚNEL (COMIC #18)

Avanzá derecho al principio y verás a Venom balanceándose a la izquierda.



Seguilo, evitá a los Lizardmen, y arrastrate por el tragaluz roto. Empujá hacia arriba, no a la derecha, para avanzar. Si tenés problemas y te hundís, detenete en la línea marrón antes de los desniveles del túnel y esperá que empiece a caer agua nuevamente antes de moverte. En el nivel Difícil, es muy importante la precisión, te recomendamos detenerte aunque dispongas de mucho tiempo. Después de pasar esta etapa, evitá a dos Lizardmen, deslizáte por el caño y cruzá la abertura con un cartucho. Golpeá la llave para bajar el nivel del agua y Venom aparecerá superándote. Saltá hacia abajo a la siguiente sala, enfrentá a los cuatro Lizardmen y golpeá la llave ubicada en el extremo superior de la primer caja. Rodéa la segunda caja para recoger Spectacular Spider-Man #158, luego atravesá la puerta abierta en el extremo opuesto del cuarto. Seguí derecho hasta finalizar el nivel.

ENIGMA DE VENOM

Otro nivel fácil. Al principio, Venom te acechará y desaparecerá detrás de una serie de cuatro puertas. El objetivo es abrir las puertas y atraparlo. Comenzá por girar y dirigite a la habitación grande con una cascada. Spidey te explicará el objetivo aquí. El truco es bajar directamente dos niveles. No vayas a la izquierda o derecha, bajá por el borde y aferráte a las paredes o balanceate con tejidos para permanecer directamente debajo de tu locación inicial. Hacé esto nuevamente hasta llegar al borde con una llave. Presionála para abrir las puertas 2 y 4. Enfrentando la caverna abierta, la cascada debería aparecer a tu izquierda. Usá L1 para mirar arriba y a la izquierda (junto a la cascada) para ubicar y disparar otra llave que abrirá las dos puertas restantes. (Los movimientos de Venom aquí son grandiosos).

Usá R1 para impulsarte a la entrada y retrocedé al comienzo del nivel para concluirlo.

LABERINTO DE LIZARD (COMIC #19)

Aquí perseguí a Venom para que desaparezca. Seguí derecho, aferráte al techo si resulta necesario y evitá el ácido que cae. Buscá las paredes y
girá a la derecha en la siguiente intersección. Enfrentarás de vuelta a Venom, deshacéte de él y continuá. Al final, hablarás con Lizard (podés conversar con él, no es un loco), quien te dará consejos para sortear el laberinto. Cuando gires recogé Amazing Spider-Man #6. Seguí las indicaciones de Lizard y al llegar a la tercera corriente de agua doblá a la derecha. Venom comenzará a molestarte en este punto. En la siguiente intersección pisale los talones. Seguí derecho hasta pasar dos series de paredes y cruzá la siguiente encrucijada (a la izquierda no tenés salida y a la derecha hallarás otro mensaje de Venom, quien aparecerá si avanzás a la derecha). En la segunda, girá a la derecha y aparecerá una nueva secuencia predeterminada anunciando el final del nivel.



SPIDEY VS. VENOM II

La lucha puede resultar difícil al comienzo, pero si "le tomás la mano" puede ser más fácil que la primera. Al comienzo, Venom golpeará la llave para subir el nivel del agua y hundir a Mary Jane. ¡Oh, los peligros de ser una super-esposa! Parasite secuestra a Lois y la chica de GL quedó congelada en una heladera. Esta es la razón por la que Batman se mantiene soltero. De cualquier modo, golpeá la llave con una línea de tejido y aferrate al área central para sorprender a Venom. Prestá atención a las cuatro llaves del lugar, cada una corresponde a un punto cardinal y Venom puede aparecer por cualquiera de ellos. Si le disparás, asegurate de no golpear la llave cercana a él o el agua aumentará y Venom te impedirá bloquearla. Usá la misma táctica empleada en el primer encuentro, golpeálo con tejidos de impacto y golpes con guantes. Si necesitás salud o tela, hallarás plataformas alrededor del recinto. Luego de acabar con él, agradecé a Dios porque nunca más lo volverás a ver. Preparáte para nuestra secuencia FMV favorita y tu quinto GC.

SYMBIOTES INFECTAN BUCLE (COMIC #20)

Tu primer encuentro con los molestos symbiotes. Nos gustaría contar con un Protoss para destruir su apestoso planeta. Comenzá por el symbiote más cercano.

Luego de despacharlo, usá una trampa para golpear la llave y liberar a tu primer rehén. Dirigite a la esquina de atrás para destruir otro symbiote en el callejón estrecho. Impulsate por el tragaluz para recoger un cartucho y Amazing Spider-Man #42. Descendé y doblá a la derecha hacia las ventanas de atrás. Abrílas para liberar a tu segundo rehén. Matá al symbiote o dirigite a las rejas ubicadas al fondo (junto al ícono de salud) e impulsate por el tragaluz. Matá al symbiote y descendé al otro lado. A tu izquierda verás una llave que liberará al rehén final. Descendé al hall con el cartucho, luchá o evitá a otro symbiote, doblá a la derecha y dirigite al ángulo inferior derecho de esta nueva habitación. Encontrarás otro



symbiote aquí, y una llave que abre el ascensor. Aquí concluye el nivel.

DESCENSO POR EL ASCENSOR (COMIC #21)

Permanecé en el ascensor hasta que se detenga. Si descendés, deberás luchar contra más symbiotes. Girá de modo que el ascensor quede en la parte derecha de la pantalla. Saltá a la pared de enfrente y arrastrate hasta el medio. Deberían abrirse dos puertas. La de la izquierda contiene un ícono de salud. La llave aquí no sirve de nada, retrocedé a la puerta de la derecha. Matá al symbiote, agarrá el cartucho y golpeá la llave para que el ascensor se mueva de vuelta. Esperá a que el ascensor esté completamente por debajo de tu posición y saltá arriba. Aparentemente, las paredes externas de los ascensores de Bugle están construidas con una superficie sólida: Spidey puede aferrarse a ellas con facilidad. Caerán más symbiotes de arriba, y si te parás de modo que el ascensor quede a la izquierda de la pantalla, verás un ícono de salud en una pequeña alcoba ubicada en la pared posterior a la etapa en que el ascensor pasa por otro estrato de symbiotes.

Girá de modo que el ascensor quede a la derecha de la pantalla y cuando se detenga nuevamente descendé al siguiente piso. Hallarás dos symbiotes más aquí y un ícono de salud. Si matás a los symbiotes, el otro ascensor bajará provocando que el piso se desmorone. Evitálos. También encontrarás dos llaves. La puerta de la izquierda tiene un symbiote, un cartucho y Amazing Spider-Man #100. La otro conduce al final del nivel en el subsuelo.

DETENÉ A LOS SYMBIOTES (COMIC #22)

Odiamos a los symbiotes. Este molesto nivel comienza con Spidey buscando el refugio de los symbiotes en el edificio. Destruí el primer generador y luego continuá derecho. Si matás a los symbiotes antes de destruir el generador aparecerán más symbiotes (asegurate siempre de destruir enseguida todos los generadores que encuentres). Si no destruís a estos symbiotes te esperarán cuando retornes a esta habitación. Los guantes funcionan bien aquí, la trampa y el impacto son innecesarios. Podrás lanzarlos a las planchas de impresión usando el estirón pero esta maniobra es difícil de lograr. Sé cuidadoso: morirás instantáneamente si caés en las prensas. Pasando la pila de papeles hallarás un cartucho y a la izquierda el segundo generador. Destruílo y matá o evitá al symbiote. Retorná a la primera habitación y se abrirá una nueva habitación a la izquierda. Entrá y recogé un cartucho entre la tercera y cuarta plancha del piso. Pasando las planchas hallarás el tercer generador. Desactiválo, matá al symbiote y recogé los papeles de la izquierda para obtener Amazing Spider-Man #50. Doblá a la derecha y dirigite al primer piso a la izquierda. Cuando entres, los symbiotes intentarán atraparte. Saltá arriba y a la izquierda para destruir el generador final. La llave que está en la parte inferior de la habitación abre una sala que contiene magnesio, material que puede provocar que tu tela se queme. Es muy destructivo y sirve para eliminar varios symbiotes a la vez. Con un solo impacto los quemarás vivos. Tené cuidado: otros symbiotes caerán del techo aquí. Retrocedé a la habitación principal y dirigite a la fila superior de imprentas que está arriba. Hay un ícono de salud entre la primera y la segunda. Descendé a la izquierda y atravesá la puerta. Los symbiotes te atacarán de nuevo. Saltá arriba y a la izquierda para despejar tu camino. La llave de la derecha sólo abrirá la puerta. No malgastes tu tiempo ni arriesgues tu vida.

SUBSUELO DE BUGLE (COMIC #23)

Comenzá derecho, matá al symbiote y continuá por la izquierda. Cuando te acerques a la puerta, un caño estallará y la puerta se abrirá. Saltá sobre la corriente, destruí el generador, matá al symbiote y activá la llave. Subí por la caldera, usá L1 para espiar el panorama y balanceate sobre el borde superior. En la habitación oculta hay magnesio, un cartucho y un ícono de salud. Descendé de nuevo y dirigite al primer pasillo. Doblá a la izquierda y cruzá el pozo de fuego. Cuando se active tu Sentido de araña, detenete y usá L1 para puntar a los cuatro caños que explotaron (buscá cruz púrpura y pulsá triángulo). Luego de acabar con los cuatro obtendrás Amazing Spider-Man #13. Dirigite al final del hall y subí al ascensor. Si descendés hallarás un ícono de salud adentro, pero también un molesto symbiote que seguramente deseás evitar. Doblá a la izquierda en la intersección y a la derecha al final del hall, antes de la caldera. Hay un cartucho aquí pero un symbiote te atacará cuando te acerques. Deshacete de él e impulsate arriba a otra habitación con un symbiote, un ícono de salud y una llave. Activá la llave, descendé otra vez, avanzá a la izquierda dos veces seguidas. Destruí el generador y recogé el cartucho (lo vas a necesitar). Girá, avanzá a la izquierda y corré hacia el rostro familiar. Te maravillarás con el dominio de Spidey y el nivel concluirá.

SPIDEY VS. MYSTERIO (COMIC #24)

Si tenés el traje original te resultará difícil, pero accesible si usás uno de los tres trajes de Spider de doble daño. Al comienzo, Mysterio intentará sorprenderte y arrojarte al nivel del fondo. Evitálo saltando o bajando un nivel. En el segundo nivel, Oli Fishbowl Head querrá pegarte con puñetazos y en el nivel del fondo o en el pozo aplastarte. Seguí saltando o corré para evitar estos ataques, pero no saltes derecho porque pueden acertar un zarpazo. Mantené los ojos bien abiertos: muchos íconos de salud y cartuchos aparecerán y desaparecerán en varios niveles. Cuando Mysterio detenga sus ataques, convocará las ruedas de la muerte. Corré hacia ellas y saltá cuando se acerquen. No te quedes pegado a las columnas. Mantenete en el centro de cada plataforma aunque te moleste. Destruí los caños brillantes con tejidos de impacto (con un traje de doble daño te bastará un disparo para destruir cada uno, dos en un traje normal. En el nivel Difícil estas cifras se duplican.). Luego de acabar con los seis, dirigite al nivel del fondo para recoger Amazing Spider-Man #311, pero tené cuidado con el suelo electrificado. Luego dirigite al nivel superior donde Mysterio estará preparando rayos laser en sus dos conductos. Retrocedé lo más que puedas para lanzar más tejidos de impacto. Destruí ambos conductos y Mysterio aparecerá para intentar apresarte. Seguí saltando y disparando, y siempre evitá el suelo electrificado. Vencélo para salir al depósito donde encontrarás a Punisher (Verdugo).

DEPÓSITO WATERFRONT (COMICS #25 & #26)

Cuando la FMA esté activa, prestá aten-

ción al ambiente. En la habitación verás dos generadores y varias recargas de energía. Si te impulsás al techo y al puente obtendrás magnesio y otras recargas. Destruí los dos generadores. Recordá que las canastas son inflamables, deberás arrojarlas o dispararles tejidos de impacto para deshacerte de los symbiotes. La salida oculta está detrás del generador del piso. Encontrarás un ícono de salud ahí. Descendé y dirigite a la izquierda. Cuando dobles la esquina, un symbiote intentará atraparte: podés darle su merecido quemándolo. Destruí el generador de la habitación de arriba, girá y avanzá a la izquierda. Llegarás a la última habitación del nivel. Descendé, destruí los generadores y buscá en los rincones Amazing Spider-Man #129. También hallarás más recargas en el puente. Después dirigite a la salida. Descendé por el tragaluz hasta el punto de marcado, luego saltá al piso de abajo. Verás un enrejado sobre la salida del extractor. No te preocupes: atravesá la puerta, doblá a la izquierda dos veces y descendé otro nivel. En la siguiente salida no hallarás rejas, saltá hacia la pared de la derecha y arrastrate a la plataforma de abajo. Seguí el camino pero no te arrojes al tragaluz. Arrastrate por el techo sobre el enrejado y usá el botón golpear para abrir la habitación oculta con un cartucho, un ícono de salud y Amazing Spider-Man #15. Recogé todo, volvé al tragaluz y descendé al final del nivel.

PASAJE SUBACUÁTICO (COMIC #27)

Uno de los niveles más complicados del juego. En la primera habitación, encontrarás un cartucho si seguís el caño de la derecha. Atravesá la puerta, balanceáte a la plataforma de la derecha y despejá el cañón o saltá rápidamente a la plataforma de arriba. Saltá y balanceáte hacia la siguiente habitación. A la izquierda verás un ícono de salud detrás de la rueda y un cartucho a la derecha del caño. Dirigite a la siguiente habitación y balanceate otra vez a la plataforma de la derecha. Encontrarás un ícono de salud y deberás despejar el cañón. Usá L1 para balancearte a la plataforma de arriba a la izquierda. Despejá el cañón y balanceate a la plataforma de arriba. Sé muy cuidadoso con la distancia del balanceo. Primero deslizate suave a la derecha y luego corré a tu meta. En la siguiente habitación, hallarás un cartucho, una llave a la derecha y un ícono de salud a la izquierda. La llave abre la habitación oculta donde encontrarás Amazing Spider-Man #2, pero te costará mucho recogerla. Preparáte: el método es siempre el mismo pero deberás usar más L1. Si destruíste los cañones antes te resultará más fácil. Dirigite a la siguiente habitación. Usá L1 para balancearte sobre la plataforma de la izquierda. Balanceate a la de la derecha, destruí el cañón, rezá y dirigite a la senda ubicada arriba a la izquierda. Desde aquí tenés que seguir derecho hasta la puerta. Hay un cartucho en esta habitación. Las paredes no están electrificadas, podés arrastrarte derecho hasta la salida.

DESPEJÁ LA NIEBLA (COMIC #28)

Un alivio del terrible nivel anterior. Dirigite al centro para recoger algo de magnesio, trepá la columna central para obtener blindaje. También podés descender por la columna para tomar Spider-Man 2099 #1. Dirigite a la puerta con la marca verde. Entrá para hallar a Black Cat y la llave que abre las otras puertas exteriores del lado derecho de la habitación.

Dirigite a todas las habitaciones con letras (habrán aparecido luces verdes sobre A, B y C), y activá las llaves del centro de cada habitación. Así liberarás a Cat y automáticamente avanzarás al encuentro del creador de esta emocionante travesía.

SPIDEY VS. DOC OCK (COMIC #29)

Es muy fácil. Caminá en círculo hasta que un sector del piso se torne amarillo y se caiga una de las llaves. Saltá cuatro veces sobre las paredes que aparezcan y el escudo se caerá. Ponete los guantes y golpeálo como a un niño. Cuando el escudo se regenere, Amazing Spider-Man #3 aparecerá y desaparecerá repentinamente, debés estar muy atento para recogerla. Repetí la misma acción y el Doctor bajará lloriqueando.

NOTA: Dr. Octopus era novio de May, la tía de Peter, y descubrió la identidad secreta de Spidey. Dr. Octavius también es el experto en radiación de Marvel Comic. Reed Richards, Mr. Fantastic de los Fantastic Four, buscó los servicios del experto para salvar la vida del feto de Sue Storm.

SPIDEY VS. CARNAGE (COMIC #30)

Carnage tiene algunos ataques poderosos, pero si te mantenés tranquilo puede resultar uno de los jefes más fáciles del juego. El truco es conducirlo a la burbuja de sonido ubicada en el centro de la habitación. Para hacerlo, levantalo con una red y golpealo con un combo de puñetazos o patadas, o empujálo con un soplo de un tejido de impacto. Cuando lo cerques en el lugar indicado, dejá que la burbuja haga el resto. Una vez que se expanda, mantenelo allí con una trampa. Si usás un traje de tejidos ilimitados, sostené el botón triángulo para mantenerlo inmóvil. Recogé Amazing Spider-Man #33, que aparecerá en el centro de la burbuja. No te alejes mucho o Carnage ejecutará un ataque con salto que puede matarte de un zarpazo. Quedate tranquilo: aparecen cartuchos e íconos de salud periódicamentete. Esta es la última batalla, pero prestá atención a la FMV y te encaminarás al nivel final.

SPIDEY VS. MONSTER-OCK (COMICS #31 & #32)

Imaginá un nivel tipo Jawa. Muy bien, este sería el Rancor. Este nivel es muy extenso y repetitivo. Te damos algunos consejos para que no te canses:

1. Balanceate siempre cuando puedas. Cubrirás el terreno más rápido que saltando o caminando.
2. Cuando llegues a un punto cerrado, usá R1 para impulsarte al techo e ingresá al siguiente nivel.
3. Nunca detengas tu movimiento. Tú unico objetivo aquí será salir.
4. En la primera curva podés recoger Amazing Spider-Man #252.
5. A las æ partes del nivel recogé Amazing Fantasy #15 en el nivel 2.

SENTATE Y DISFRUTA DEL GRACIOSO FINAL.



Acción

1 ó 2 Jugadores



DRIVER 2: The Weelman is Back

La compañía Reflections siempre se ha destacado por lo innovador de sus juegos. Ya demostró en los tiempos del Amiga cómo una buena idea podía convertirse en un juego que marcase época con su Shadow of the Beast y sus dos secuelas. Y lo volvió a demostrar con las dos partes de Destruction Derby, pero su juego más reciente, Driver, fue todo un bombazo.

El impresionante juego de coches para PlayStation y PC consiguió gran cantidad de premios cuando salió al mercado en Julio de 1999 tras más de dos años de desarrollo. ¿Quién no recuerda la impresionante primera misión en la que teníamos que demostrar nuestras habilidades en la conducción para empezar a trabajar como conductor del crimen organizado?

Todo esto te lo contamos para refrescarte la memoria y porque Driver 2 está a punto de salir, con toda una remesa de novedades que seguro lo convertirán en el juego de coches "en ciudad" de este año. Empecemos por el número de ciudades en que nos moveremos: nada más y nada menos que cuatro ciudades con unas 20 millas de carretera y unos 150.000 objetos y edificios cada una. Los nombres de estas ciudades son Chicago, La Habana en Cuba, Las Vegas y Río de Janeiro, en Brasil. Para conseguir reflejar todos los detalles de cada ciudad real en el juego, el equipo de Reflections ha fotografiado un montón de edificios y avenidas de estas ciudades para poder recrearlos luego en las diferentes misiones que deberemos cumplir. Como podrás ver en las imágenes adjuntas, el resultado es asombroso. Pero el realismo conseguido no acaba aquí, sino que al contrario que en otros juegos de coches, y mejorando mucho lo que se veía en Driver, las carreteras son realmente curvas, con lo que se pueden crear tramos mucho más desafiantes y reales. Además, esto permite que las entradas y salidas de las autopistas sean como en la realidad y no se limiten a un simple cruce, sino que tendrán su carril de incorporación, su carril de desaceleración, sus señales, sus pasos elevados para los cambios de sentido, sus uniones con otras carreteras de niveles inferiores o superiores, etc. Es decir, tan real como ir por cualquier autovía o autopista de nuestra región.

La variedad de coches tanto a nuestra disposición como controlados por el ordenador ha crecido enormemente desde el primer Driver: podremos ver camiones, furgonetas, autobuses, camiones de bomberos, ambulancias,... Del mismo modo, las acciones que pueden realizar los peatones han experimentado un aumento en realismo: si antes sólo podían sentarse o caminar, ahora podremos ver a las personas que pueblan las ciudades haciendo cosas como entrar y salir de los edificios, sentarse en un café, estar de pie hablando entre

ellos, tumbarse en la playa, y cosas así. La idea es conseguir las ciudades más realistas jamás vistas en un juego.

Bueno, todo esto está muy bien y sin duda contribuirá a mejorar enormemente la idea original, pero lo mejor de esta nueva entrega es que ahora se puede salir del coche y caminar libremente por ahí (un poco como Grand Theft Auto). En los momentos en los que debamos salir del vehículo, la cámara cambiará y se utilizará un modo de visión al estilo de Tomb Raider, aunque también podremos ver la acción en primera persona, a través de los ojos de Tanner, el protagonista, que podrá realizar acciones simples como apoderarse de otro coche u otras cosas para completar las misiones. Dada la mayor variedad de vehículos existentes, Tanner puede conducir coches, camiones y autobuses y aunque el juego se centrará en la conducción, la incorporación de un motor para el manejo de personajes, permite que los inicios y finales de misión sean mucho más atractivos. En vez de acabar la misión abruptamente cuando echamos a un coche de la carretera, deberemos bajar y ver que el conductor está muerto o perseguirlo hasta algún callejón donde quizá robe un coche y debamos perseguirlo haciendo lo propio.

En cuanto al argumento del juego, se ha hecho hincapié en reforzar la historia para que el jugador se sienta inmerso en un auténtico "thriller". Y así nos encontramos en medio de una ola de violencia desatada en Chicago cuando Pink Lenny, el contable de un señor del crimen norteamericano, hace un trato con el gran rival de su jefe, un gángster brasileño. Tanner y su compañero Jones, pretenden sabotear este trato, porque significaría que el equilibrio de poder en la zona se inclinaría hacia el lado brasileño. Tanner interrumpe los envíos que vienen desde la Habana y persigue a Lenny, mientras el capo norteamericano, Solomon Caine, hace lo propio, sabiendo que el contable traidor fue visto por última vez en Las Vegas. En la ciudad del juego, Tanner y Jones utilizan a Solomon para atrapar a Lenny y empiezan a trabajar para el señor del crimen, ayudándole a resistir el ataque brasileño. Cuando Lenny es visto en Río, los tres van allí por él y lo demás tendrás que verlo por vos mismo mientras vas completando misiones en Driver 2.

Para un argumento como éste y dada la abundancia de secuencias animadas, los creadores de Driver 2 han hecho un auténtico retrato psicológico para cada personaje del juego, dándole una personalidad muy definida y que su tono y acento de voz permitirán atisbar.

Tanner es el protagonista, un fantástico conductor acostumbrado a las misiones secretas. Un americano de raza blanca de unos 30 años de edad y en buena forma física. Su voz sonará con acento del medio oeste americano, quizá de Montana y con un estilo similar al de Clint Eastwood, Steve McQueen o Robert Redford: autoritario y eligiendo las palabras con cuidado.

Tobías Jones es el compañero de Tanner y acaba de cumplir los 30. Es de raza negra y de confianza, lo que queda demostrado por su voz suave y con ritmo, como un torrente de palabras saliendo de su boca, a lo Eddie Murphy (aunque sin pasarse) o Will Smith.

Pink Lenny es el contable de Caine, como dijimos antes y tiene acceso a todas sus operaciones. Su trato con los brasileños lo ha puesto muy nervioso, y este estado empeora cuando Caine mata a su guardaespaldas al inicio del juego. Es blanco y americano, de unos 45 años y con sobrepeso. Intenta hacer que su voz suene más tranquila de lo que está, lo que lo hace odioso.

Solomon Caine. El jefe de los malos americanos en Chicago y Las Vegas. Quiere a Lenny muerto y quiere evitar que los brasileños expandan sus negocios. Es un tipo grande y musculoso, blanco y sin un pelo en la cabeza y un poco de barba negra tan pequeña como la cola de una rata. Lleva traje con chaleco y está a punto de abandonar los 30 años. Su voz es controlada y suena fría, como corresponde a un hombre de su calaña.

Jericó. El hombre de confianza de Caine, un tipo enorme de raza blanca que lleva siempre dos escopetas de cañones recortados. Suele estar enfadado y eso se nota en su tono de voz.

Estos son los personajes principales, pero no olvidemos que durante el transcurso del juego nos encontraremos con otros secundarios que nos ayudarán o fastidiarán y que también tendrán su voz perfectamente acorde con su personalidad para lo que la gente de Reflections está llevando a cabo una cuidadosa labor de caracterización.

Driver 2 es un juego que va a seguir un estilo que inauguró Driver, y a juzgar por lo visto hasta ahora, lo va a mejorar tremendamente. Estamos impacientes por ver qué nos depara la compañía que triunfó con Shadow of the Beast en esta segunda parte de un juego que batió récords de ventas. Muy pronto en el televisor de tu PlayStation.





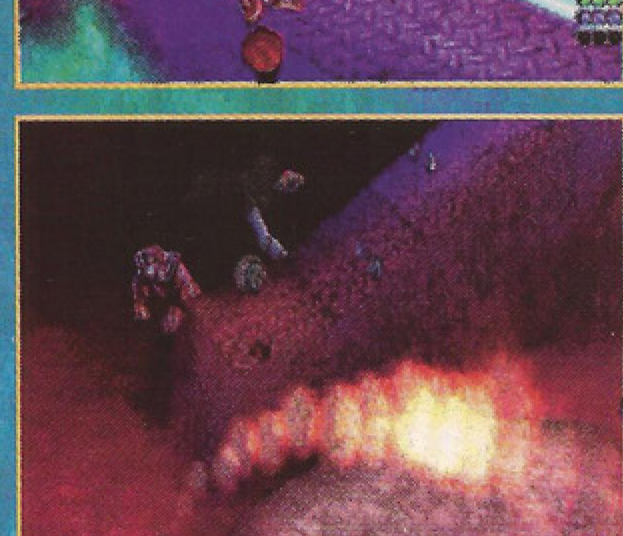
playstation preview

Acción

1 Jugador

MOHO

En un reciente evento para la prensa, tuvimos el privilegio de probar el último juego del equipo de Lost Toys, los ex-Bullfrog. Jeremy Longley, director creativo de Lost Toys, nos dijo que uno de los objetivos del equipo era presentar un juego completamente original -y en efecto lo han logrado.



En el futuro, en un planeta lejano, la prisión no es considerada como un buen castigo para ciertos crímenes –particularmente los cometidos por androides descompuestos. Antes de ser encarcelados, estos terribles hornillos han perdido sus piernas reemplazándolas con una pelota grande –conectada al torso por un escuálido rayo laser. La huída se les facilita así a los criminales, y considerando que conservan una amplia capacidad de maniobrar, podrían competir perfectamente en el circo romano, en un estadio en que la derrota significa casi siempre la muerte, y en la que el triunfo representa el único camino hacia la libertad.

Jugarás como uno de los cinco androides. Cada uno tiene capacidades y fuerza levemente diferentes, y todos corren el peligro de quedar paralíticos (quizás a algunos de ustedes no les moleste tanto) a menos que triunfen en el estadio de MoHo. Deberás competir en distintos eventos –algunos semejantes a juegos de skate, otros de carrera y muchos te exigirán en luchas cuerpo a cuerpo con guardias o rivales androides. La mayoría de los niveles contiene las categorías "Usar la Manopla" y "Persecución", y cada evento deberá cumplirse en un tiempo límite. Obstáculos naturales como paredes, ríos y hielo detendrán tu progreso, además de los laser y los lanzadores de llamas de tus enemigos. En los niveles de persecución, te alarmarás al descubrir que el estadio se está hundiendo gradualmente en el agua, y no podrás detenerte a pensar en tu siguiente movimiento.

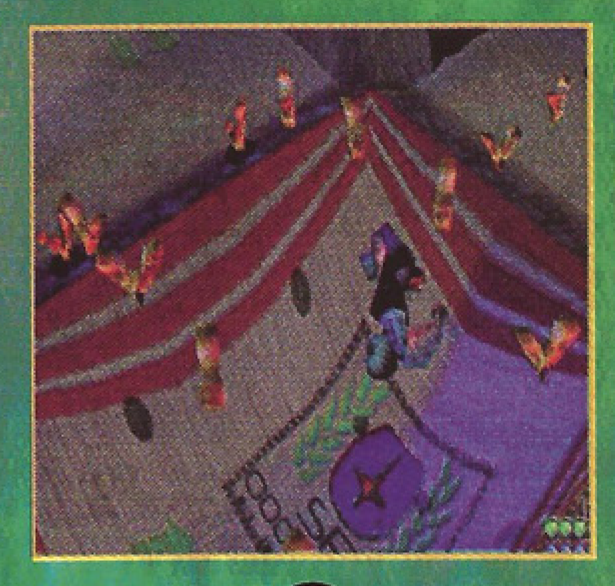


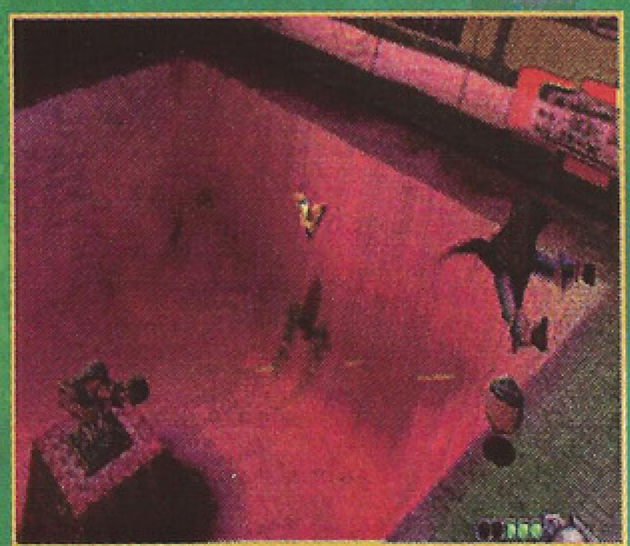
La gravedad cumple un rol fundamental en el juego, ya que deberás esforzarte para acceder a rampas, subir colinas y cruzar puentes estrechos. Para hacerlo sin problemas –además de usar la palanca analógica- tendrás los botones saltar y frenar, y este último tiene su uso restringido a un tiempo límite.

En la presentación, nuestro evento favorito fue el "Tag", en el cual se esparcen en una pista de skate fichas que debes recoger. Encontrarás todos los obstáculos corrientes, las copas y las rampas hacen más excitante el juego, no muy distinto del Pro Skater de Tony Hawk. Otros eventos menos entretenidos están orientados al combate –quizás no sean una gran inclusión considerando que cada personaje sólo tiene acceso a dos o tres movimientos ofensivos.



El primer proyecto de Lost Toys es definitivamente especial, y no tendrá competencia en el mercado. El juego es muy variado, y el hecho de que todos los niveles tengan límite de tiempo hará que no te detengas hasta acceder a todos los bonus jugosos. Se incluye un juego de golf.





Acción

1 ó 2 Jugadores



Al escuchar las palabras supervivencia y horror, cualquier jugador de PlayStation pensará en el Resident Evil. Habiendo definido el género con sus zombies temerarios, Capcom cambió los cadáveres mutilados por depredadores prehistóricos para inspirar más espanto con Dino Crisis.

Si bien muchos gamemaníacos se vieron defraudados por este cambio, con Dino Crisis 2 olvidarán sus críticas. Desde la cautivante secuencia fmv de introducción, y a medida que avances en la aventura, te darás cuenta del esfuerzo que ha realizado Capcom para crear un nuevo standard de juego. Ha pasado un año desde la captura del Dr. Kirk, pero ha sucedido otro accidente en Edward City, la ciudad dedicada a la búsqueda de una Tercera Energía ha desaparecido y fue reemplazada por una selva prehistórica.

Regina, Dylan y el resto del equipo deberán rescatar sobrevivientes humanos y recuperar información valiosa de una anterior expedición traicionera.

Al comenzar el juego, la calidad de las secuencias fmv te transportará inmediatamente a un mundo denso y tenebroso, habitado por enormes dinosaurios. Apenas explores los primeros tramos de la selva vislumbrarás a T-Rex y Stegosaurus acechándote. A cada paso de T-Rex resonarán las patadas Dual Shock, y temblarás de miedo.

Dino Crisis 2 supera las expectativas que había generado. De hecho, Capcom ha transformado la acción al integrar más elementos arcade. Además de renovar el menú y las pantallas de estado, los jugadores podrán acumular puntos en todas las secciones. Sumarás puntos matando dinosaurios, evitando ataques, contraatacando y usando combos: así podrás comprar armas, repuestos de salud, municiones y las herramientas necesarias para progresar en el juego. Cada vez que guardes, accederás a depósitos de armas que equiparán adecuadamente a tu personaje para el reinicio. También aparecen los buenos enigmas Capcom, como el de descubrir la llave oculta de puertas específicas. Aún sobreviven molestas secuencias en los cruces de puertas, pero las animaciones han mejorado y la suma de puntos que verás durante la espera compensará el tedio de la escena.

Te harás cargo de Regina y Dylan en diferentes puntos del juego, y cada uno estará restringido a determinadas áreas. Regina accede a puertas bloqueadas electrónicamente provocando cortocircuitos con su bastón mientras que Dylan puede despejar zonas cubiertas de maleza con su guadaña. Estas son sub-armas que podés llevar en la mano que no ocupe tu arma principal, y ya no tendrás que preocuparte de tus enemigos cuando desbloquees una entrada.

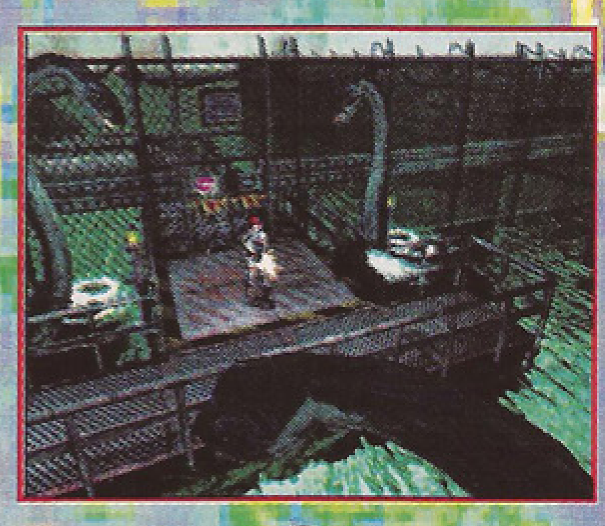
Los lanzadores de llamas, cohetes y pistolas proveen un juego que ensangrentará la pantalla poblada de dinosaurios. Los Pterodactilos se precipitarán desde el tétrico cielo, enormes bestias con cuello de serpiente te amenazarán en el agua, y en la tierra deberás enfrentarte a los gigantescos T-Rex.

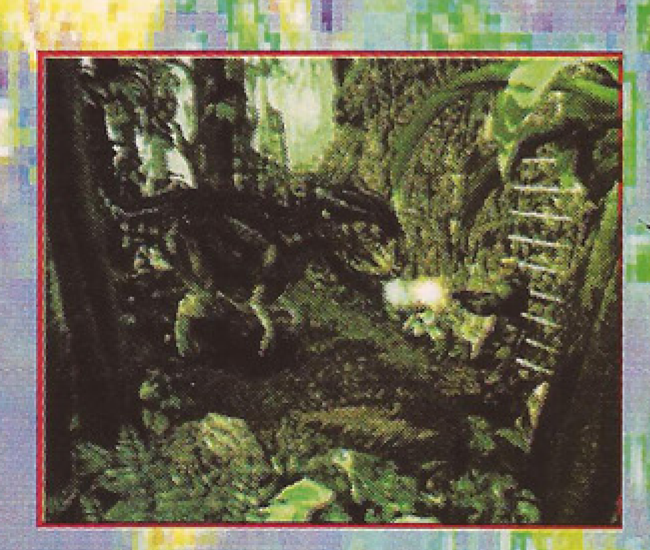
El guión siempre es atrapante y gracias a los mejorados cortes de escena estarás informado a cada instante de tus objetivos. También accederás a ùn mapa detallado que te evitará molestos rastreos. Comenzarás en las profundidades de la selva para dirigirte a la base militar, y allí equipar tu nave antes de visitar paisajes cubiertos de lava y una sección submarina.

El nuevo sistema de control permite a tu personaje girar más rápido y moverse al disparar, aunque algunas veces la mira automática se equivocará apuntando a un enemigo fuera de pantalla en vez de enfocar al que te está por atacar. Tampoco te sentirás cómodo cuando requieras dos o más cámaras en determinados ambientes. Creerás haber matado a todos los dinosaurios de un sector y al cambiar la cámara descubrirás dinosaurios en el mismo lugar que acabás de limpiar. Para los seguidores de Capcom, este puede ser considerado su juego más entretenido. Las texturas más nítidas y los efectos lumínicos especiales se combinan con un audio envolvente en una inolvidable experiencia de juego. Además, contiene varios subjuegos de primera persona disfrutables que se complementan con el terror de la acción, y hasta un efecto de movimiento borroneado durante las pausas.

Jugarlo es un atractivo desafío para cualquier gamemaníaco.















PIONEROS EN VIDEOJUEGOS

UNICAMENTE VENDEMOS
POR MAYOR

Acercate, tenemos mucho para ofrecerte!!

www.powerargentina.com

TEL/FAX: (011) 4867-4277

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO 





TODA NUESTRA MERCADERIA CUENTA
CON UNA GARANTIA DE 90 DIAS

RPG — 1 Jugador

FINAL FANTASY IX

En las oficinas de Shimomeguro, Meguro-Ku, Tokyo, los famosos desarrolladores de RPG presentaron a la prensa dos de sus títulos más importantes, FFIX y The Bouncer. Con Final Fantasy IX tuvimos la oportunidad de ver la primera versión inglesa de la última secuela de la famosa serie Final Fantasy.

La traducción parece bastante buena. Si se mantiene la calidad del guión, Finaly Fantasy IX tendrá por lo menos el nivel de juegos líderes del género como Vagrant Story, Chrono Cross y Legend of Mana.
El diálogo es fresco y realista. Como en Chrono Cross, el juego tendrá varios personajes con diferentes dialectos que les darán fuertes personalidades. La versión que hemos visto aumentó nuestro deseo de jugarlo.
Con el lanzamiento de este título se cierra un año excelente para los gamemaníacos de RPG.





Información Previa

Ya se anunciado oficialmente el desarrollo de Final Fantasy X y XI para PlayStation 2. Final Fantasy IX, disponible actualmente en Japón, será el Final Fantasy en PlayStation.
Los dos juegos previos de la serie, han vendido más de cinco millones de unidades en todo el mundo, alcanzando la mayor franquicia de PlayStation del mundo. Se prevé que Final Fantasy IX alcance las mismas cifras, a pesar de que muchos fans ya se han pasado a PlayStation 2.
El abordaje general del juego es el cambio principal que introduce en la serie FFIX.. Los dos juegos anteriores tenían un aspecto cyber-futurista, y ahora, con el retorno de Yoshitaka Amano, el juego contiene más fantasía, espadas y elementos mágicos. En cuanto a su diseño, se asemeja al Chrono Cross, con fondos pre-configurados y personajes superdeformados.
Podrás jugar con ocho personajes. A continuación te presentamos a los héroes:

ZIDANE TRIBAL (16 AÑOS)
Ladrón experimentado. Le roba a los ricos y disfruta también de enamorar a las mujeres con su carisma y juventud

VIVI ORUNITIA (9 AÑOS)
Esta pequeña maga es muy tímida, sufre crisis de identidad y se deprime. Las situaciones siempre se le escapan de control. Sin embargo, relacionándose con sus amigos, acaba por demostrar un espíritu positivo. La verás a menudo avergonzarse y caerse.

STEINER (EDWARD STEINER) (33 AÑOS)
Caballero al servicio de la realeza de Alexandria. Es el custodio eterno de la princesa Garnet Til Alexandros, y toma su responsabilidad con mucha seriedad. Es excelente espadachín y lucha por convertirse en un caballero destacado. Es leal y siempre se preocupa por el bienestar de la princesa.

GARNET TIL ALEXANDROS XVII "DAGGER" (16 AÑOS)
Joven princesa de Alexandria. Ha recibido tratamiento real toda su vida y por lo tanto, es inexperta en las cosas de la vida. Idealista e ingenua al principio, su encuentro con el joven ladrón Zidane cambiará su percepción del mundo.

FREYA CRESCENT (21 AÑOS)
Miembro del clan ratón entrenada por un Dragon Knight, es una corajuda dama comprometida con sus creencias. Des-

terrada de Burmecia, su patria, ha vagado y recorrido muchas tierras. Cuando Brahne ataque Burmecia, intentará ayudar a sus compatriotas.

EIKO CAROL (6 AÑOS)

Cuando murieron sus padres Eiko fue educada por hechiceros capaces de invocar monstruos que cumplen con sus deseos. Eiko aprendió Magia Blanca y desarrolló una especial amistad con los moogles. Aunque tiene sólo seis años, Eiko es muy hermosa. Puede leer los pensamientos de los animales y fantasmas. También respeta mucho a los ancianos y cuida a los seres más pequeños que ella.

AMARANT CORAL (26 AÑOS)

Conocida como Salamander, Amarant es un mercenario vagabundo y solitario. Pasa el tiempo entrenándose, no confía en nadie y no dilapida sus horas en cosas frívolas. Es muy frío y calculador y lucha por sobrevivir a toda costa, y por sus condiciones, puede lograrlo.

QUINA QUEN (EDAD DESCONOCIDA)

Miembro del clan Qu, Quina es un andrógino cuya única preocupación es comer y dejar descendientes en el planeta. Su plato preferido son los sapos crudos.

AHORA PRESENTAMOS LOS PRINCIPALES PERSONAJES NO JUGABLES DEL JUEGO:

REGENT CID

Cid es el regidor de Lindblum, tiene un humor destacable y su mente científica es brillante. Es inventor de taxis aéreos y ha hecho de Lindblum el reino más avanzado del mundo. Ya han visto a Cid en su nave en otros juegos Final Fantasy.

KUJA

Kuja provee a Brahne, reina de Alexandria, de poderosas armas mágicas. De origen desconocido, y es el conductor de las invasiones de Brahne. Sus obejtivos son un misterio total para los otros personajes del juego.

QUEEN BRAHNE

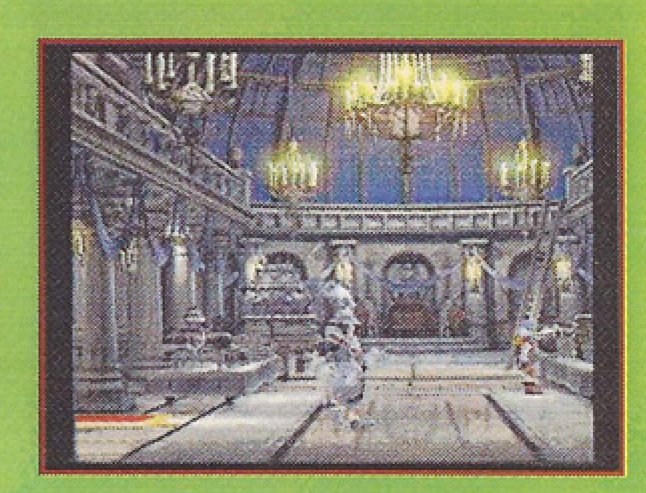
La orgullosa reina de Alexandria ha estado actuando de una manera extraña últimamente. Ya no se comporta con amabilidad y demuestra una ambición rabiosa. El delicado equilibrio del mundo ha sido roto cuando misteriosamente Brahne desarrolló un poderoso ejército de monstruos que asoló a sus pacíficos vecinos. Es extremadamente gorda y más fea que pisar mie...... descalzo.

Por supuesto, estos no son todos. Hay numerosos personajes secundarios. Entre ellos, la estatua que Vivi encuentra que parece muy importante. Han trabajado demasiado en el rediseño de los personajes, pero el aspecto más importante del juego será el guión.

La hitoria épica trata del deseo de una reina malvada de conquistar el mundo, enfrentada a un grupo de bandidos que intentará impedírselo. Como en todo guión del género, hay muchos cambios y giros, y no todo es tan básico. Lo está trabajando el mismo equipo que manejó el guión de Vagrant Story en su versión USA.

Como en los anteriores FFs, los dioses y monstruos que pueden manejar ciertos personajes actúan como poderosas armas mágicas. Esta vez, perso-

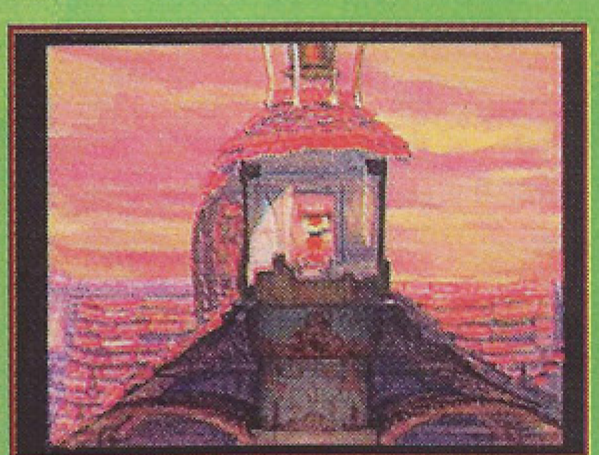














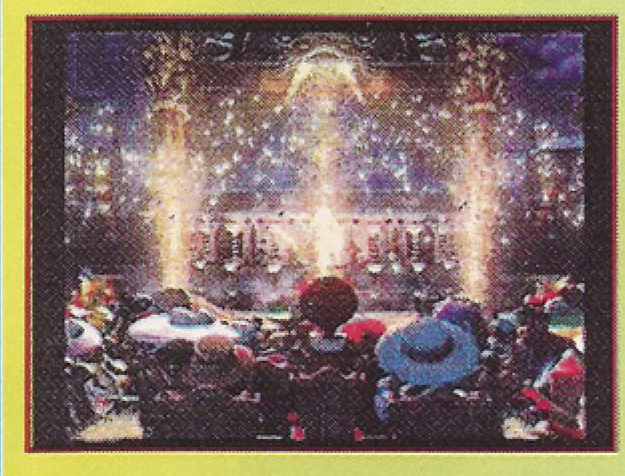


najes como Odin y Bahamut son conocidos como Eidolons, y cumplen un rol importante. Bahamut, como siempre, puede convertir a sus enemigos en cenizas con su Mega LLama, mientras que Odin los barre con la carga tormentosa de su caballo de ocho patas. También encontrarás otros monstruos conocidos como Leviathan, Shiva, Ifrit y Carbuncle.

El teatro, conocido como Prima Vista, también cumple una función importante en el juego. Podrás apreciar su Escenario, la Orquesta, la Sala de Espera y la Sala de Máquinas. Al comienzo del juego, es controlado por un grupo de ladrones. Como en muchas áreas del juego, hay varias secciones accesibles de fondos pre-configurados. Podrás explorar techos y otros espacios fuera de pantalla si te animás a recorrer los caminos más oscuros.







Para el desarrollo del guión desde varios puntos de vista, Square ha implementado un sistema único bautizado "Active Time Event" (Evento de Tiempo Activo). Al comienzo del juego se produce un ejemplo cuando el jugador controla a un muchacho fugitivo por un período determinado. El jugador puede elegir los eventos a explorar presionando el botón seleccionar.

En varios puntos del juego, los personajes pueden cambiar de puntos de vista en diferentes lugares, y lo que un personaje aprende o hace puede ayudar a otro. Por ejemplo, si Zidane está por enfrentar a un jefe, podés cambiar a Vivi, que encontrará a alguien que le dará consejos sobre cómo vencer a su enemigo. Luego volvé a Zidane y usá la información para lograr una fácil victoria. El mecanismo que vincula a los personajes no es claro (en FFVII tenían teléfonos celulares pero se verían fuera de lugar en FFIX), pero un poco de escepticismo es necesario en cualquier juego fantástico.

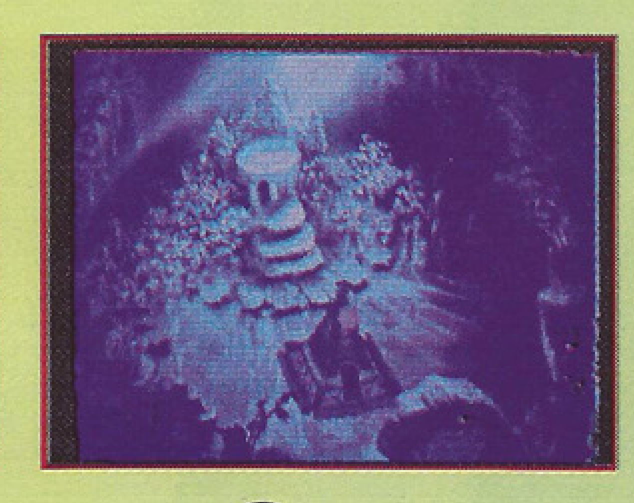
A quienes no conocen la serie el sistema de batalla les parecerá de un pseudo tiempo real, ya que los personajes y monstruos requieren tiempos diferentes para atacar. Cada combatiente tiene una barra que indica su iniciativa, que gradualmente se llena hasta que el personaje está listo para atacar. Según cuáles sean los atributos del personaje, usará ítems mágicos, hechizos, y la barra se llenará a distintas velocidades.

FFVII y VIII introdujeron el concepto de "Limit Breaks" (Quiebre de Límites), que consiste en ataques especiales que disparan los personajes en determinadas condiciones. FFVII usaba un medidor de Límite que se llenaba cuando un personaje recibía daño mientras que FFVIII lo empleaba casualmente cuando el HP de los personajes bajaba a niveles peligrosos. FFIX no tiene estos Límites, pero presenta un sistema similar. Cada personaje tendrá un medidor Trance que se llena con los daños recibidos como el medidor de FFVII - cuando llega al máximo, entran en Trance, un estado especial en el cual pueden ejecutar poderosos ataques y usar comandos especiales.

Para darle a cada personaje un propósito individual, y estructurar su desarrollo, FFIX usará un sistema de "trabajo" o "clase" similar a los FFs anteriores al VI. Los jugadores tendrán una clase como ladrón, caballero, mago, etc. De todos modos, los personajes pueden personalizarse en el transcurso del juego.

Hay cinco tipos de ítems y equipos: armas, escudos, blindaje, accesorios y brazaletes. Esto es una regresión considerando el desarrollo de la serie, y el énfasis puesto por FFVII y VIII en el equipamiento. Cada





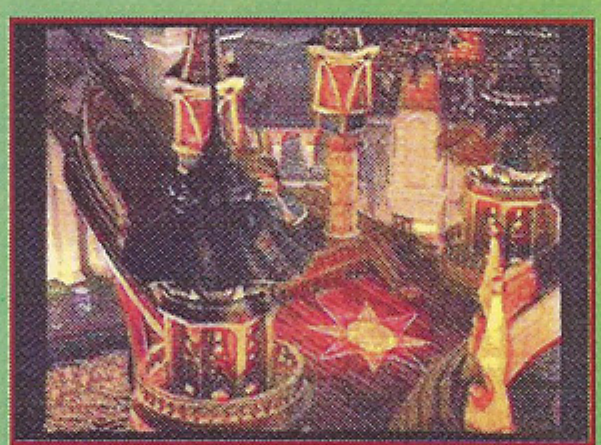


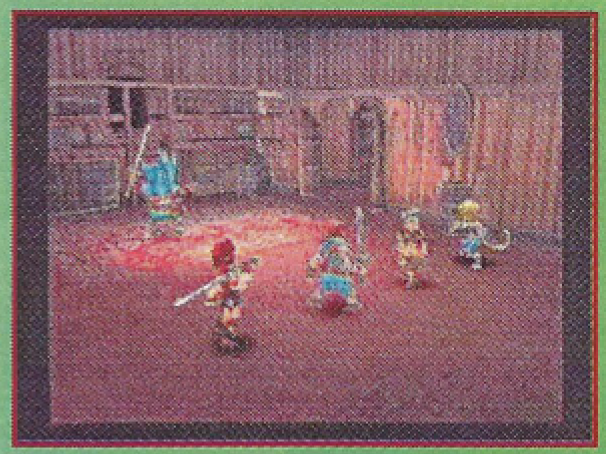
ítem o arma se agregará a los atributos de personajes al estilo Diablo. Por ejemplo, un brazalete puede dar un impulso de 10% de HP. En total, hay nueve atributos que pueden modificarse, además del HP y SP: velocidad, fuerza, magia, poder de ataque, poder de defensa, evasión, defensa mágica y evasión mágica. Deberás ser cuidadoso en la búsqueda de ítems -a medida que atravieses diferentes áreas, si aparece un signo de admiración sobre la cabeza de tu personaje (a la Dragon Quest), entonces podrás descubrir un ítem en el sector, o al menos información importante. Además, los ítems brindan diversas capacidades según cuál sea el personaje que lo adquiere. Por ejemplo, un ítem puede aumentar los puntos de magia a un personaje pero disminuir su fuerza u otra capacidad. También, ciertos ítems otorgan habilidades especiales de combate -cuando Zidane usa armadura de cuero, puede usar una capacidad de "proteger chicas" (variante de la capacidad Cubrir de los anteriores FFs). Vivi no obtiene estos bonus, por lo cual a veces la función de equipamiento automático (el comando Mejor, el que automáticamente armaba las capacidades en FFVIII) no es la mejor. Si equipás a tus personajes manualmente aumentarás el poderío de sus capacidades.

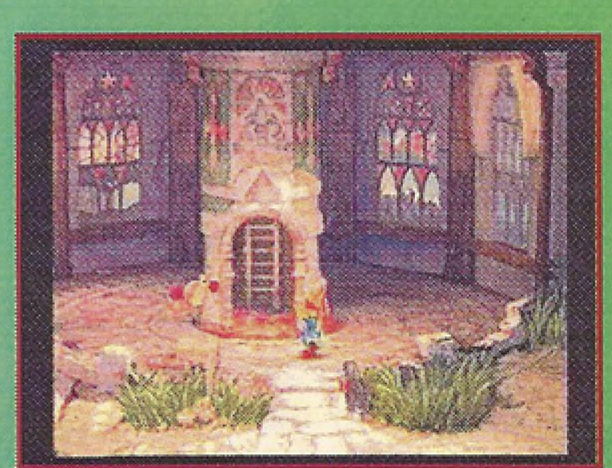
Las capacidades se dividen en dos categorías principales> Acción y Ayuda. Las de Acción se adquieren de ítems y se disparan manualmente en combate -esta categoría abarca comandos conocidos como Magia Blanca, Magia Negra, Robar, Invocar fantasmas, etc. Las de Ayuda son pasivas, y se disparan automáticamente en ciertas condiciones. Entre ellas se incluyen Auto-Regen y Auto-Poción. Se adquieren de ítems como las de Acción, pero requieren una Piedra Mágica para que el personaje pueda usarlas. Las piedras son canales que sirven para las capacidades de Apoyo. Cada personaje tiene una cantidad fija de Piedras, y adquieren nuevas cada vez que suben de nivel.

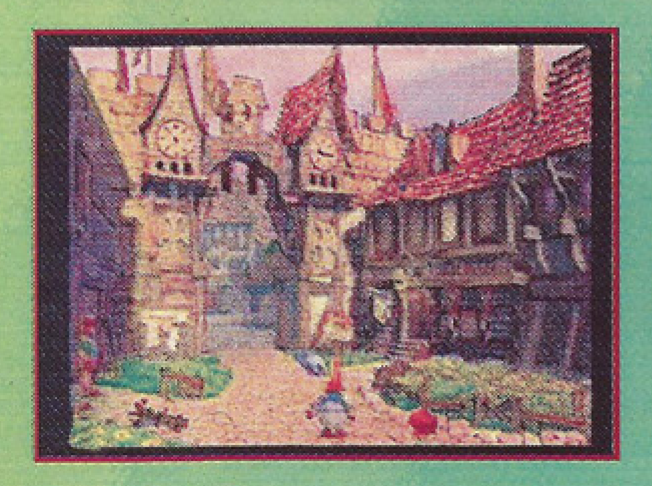
Si las usás con frecuencia, también se pueden aprender capacidades especiales. En la mayoría de los juegos, si un ítem te da la capacidad de practicar un hechizo, sólo podrás hacerlo equipado con el ítem. En FFIX, si usás el ítem con alta frecuencia, este requisito deja de ser necesario. En algunas imágenes de status de pantalla, podrás ver una barra con un número debajo que indica el tiempo que resta para que la capacidad se convierta en permanente. Otro aspecto inusual del sistema de ítems, inspirado en Parasite Eve, es la posibilidad de combinar viejos ítems y crear nuevos. Cuando Zidane combina una daga común y un Moledor Mage (el famoso martillo mortal de FFs anteriores), creará una espada mariposa con capacidades de cada ingrediente.

Además de estas novedades, FFIX también presenta con sus mini-juegos más desafíos básicos. Algunos son simples entretenimientos, como el salto a la soga que encuentra Vivi en Alexandria. Si manejás distintas velocidades y tiempos, verás cómo sube tu puntaje en los muros de la ciudad. Otros mini-juegos son más importantes, como la búsqueda de tesoro Chocobo Hot & Cold. Cuando captures un Chocobo, podrás usarlo para descubrir el tesoro -su llamado se escuchará más fuerte o bajo según cuál sea su proximidad a un ítem oculto. Cuando descubras nuevos ítems con tu Chocobo, este adquirirá nuevas capacidades, como nadar, trepar montañas o volar. Finalmente, algunos mini-juegos afectan el









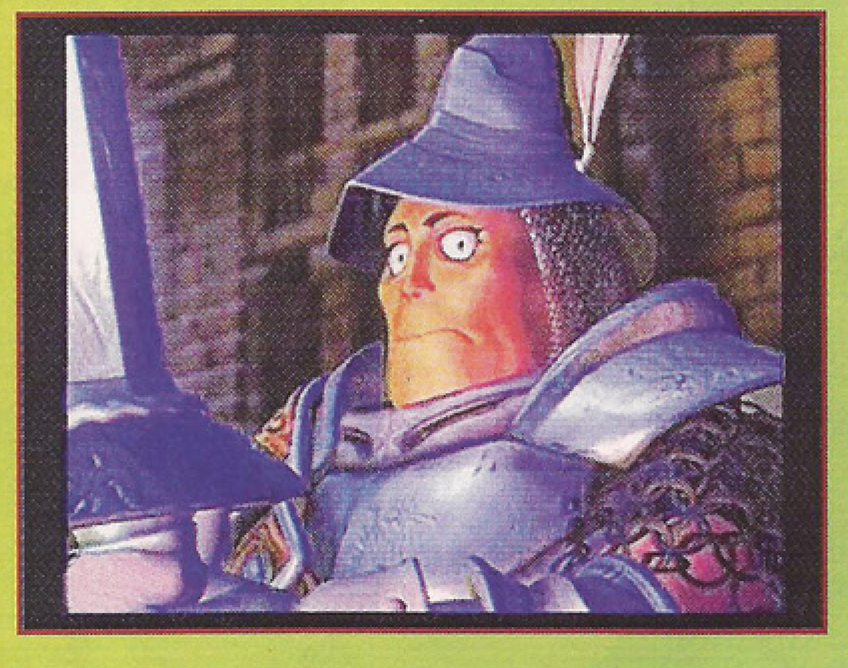
desarrollo del personaje, como la caza del sapo que potencia la capacidad del ataque especial Frog Drop (Caída Sapo) de Quina Quen.
Los fans de la serie estarán encantados con la nueva secuela, FFIX será uno de los juegos más impactantes que se puedan ver en PlayStation. A fin de año se preve su lanzamiento en Estados Unidos.

Primeras Impresiones

Hace un pedazo de años cuando jugamos por primera vez al Final Fantasy, ustedes comprenderán nuestro amor por el juego.
A cada aparición de un FF, recordamos con nostalgia aquellos tiempos. No sucedió lo mismo con FFIX, que es un retorno a un estilo anterior de diseño visual, un poco similar al último diseño de Yoshitaka Amano en FFVI. Los cabezones están de vuelta, lo cual llama mucho la atención, pero esto no es tan tremendo como ver a Black Wizard (Mago Negro), los colores de White Wizard (Mago Blanco), o la mueca fiera de un Bomb agrandarse en la pantalla de manera siniestra, disfrutando de su retorno.
He podido ver los avances de Final Fantasy IX, en toda su gloriosa tecnología, y podemos asegurar que será fantástico. Los gráficos están mejor ajustados, los personajes poligonales presentan más detalles y expresión, y la amplia, inocente y fantástica personalidad del juego ha cambiado positivamente. Los dos juegos anteriores nos encantaron, pero ahora el juego se presenta en su mejor forma.
El juego comienza con una de sus clásicas imágenes: una nave se aproxima a través del cielo hacia una gran ciudad. -y no es una nave espacial común y corriente, esta atraviesa el océano como la nave que puede rescatarte de cualquier desierto. Es la de Zidane Tribal y sus soldados, en su viaje para rescatar (o secuestrar, mejor dicho) a la Princesa Garnet en el día del gran festival.



Tené en cuenta que esta es la versión japonesa y hay algunas cosas que no entendemos, como la razón que los impulsa a apoderarse de la princesa. Pero ella se muestra ansiosa por irse con ellas, y esquiva a su guardaespaldas Steiner para irse con Zidane. Quizás no desea vivir con sus padres -los reyes no parecen muy simpáticos, y Amano ha dejado escapar sus impulsos más íntimos en el desarrollo del diseño. La reina tiene un mal fantástico, es un armatoste vicios al estilo de los hermanos Grimm, y su maquillaje es espantoso. La princesa, por su parte, se torna irreconocible por un segundo -primero no la verás, estará oculta bajo su atuendo de maga rojo y blanco.



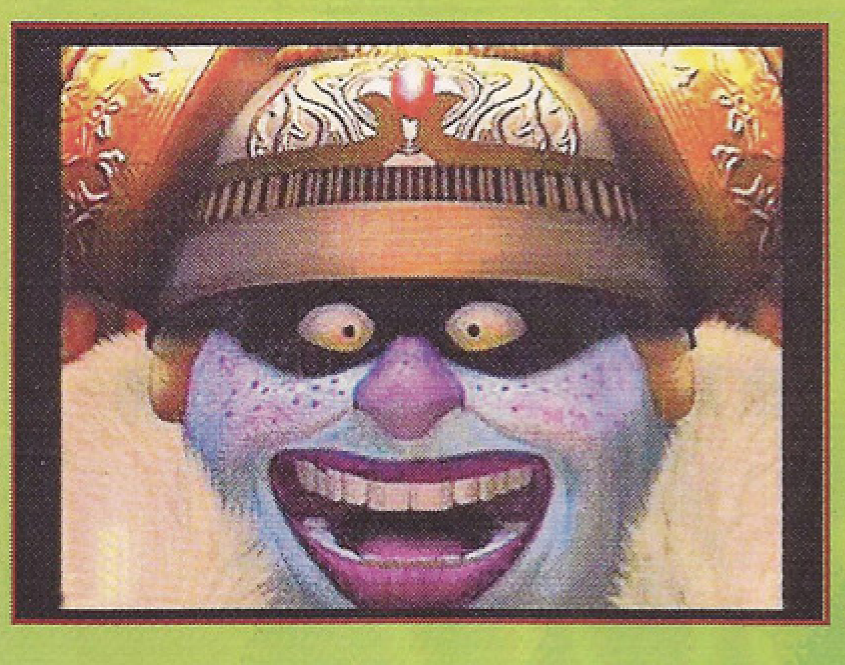
Su pareja se ha perdido en los alrededores de la ciudad, y no se está divirtiendo precisamente. Vivi Ornitier, la misteriosa y joven Maga Negra, se ha perdido, con una entrada inutilizable para las festividades teatrales del día. Te resultará fácil resolver el problema -cuando recorras en detalle la ciudad recibirás la ayuda de algunos jóvenes que buscarán su propia participación en los eventos. Treparás a los techos de la ciudad, y saltarás de una terraza a otra por precarias cornisas hasta caer en un andamio almenado para ver cómo se desarrolla el juego.
Zidane y compañía irrumpirán en la escena y harán su actuación delante del público en la que es una de las secuencias más interesantes del juego. Zidane y sus camaradas se batirán a duelo en una secuencia estilo-Parappa de presión de botón tipo Simon. Luego de la breve diversión la reina te concederá su premio /suspendiendo las rápidas y divertidas escenas cinemáticas.
Las secuencias de apertura se mueven rápido, mezclan juego, CG y breves batallas que las asemejan a la introducción de Vagrant Story. Están magníficamente editadas y son atrapantes. Desde el comienzo vivirás momentos clásicos. La princesa Garnet le disputará protagonismo al líder masculino -cuando esté con Zidane al borde del precipicio de la torre, será la primera en realizar un salto gigantesco, tomar los pendones y caer a salvo. Y esta es sólo una de las tremendas secuencias CG, todas de altísima calidad. Mi favorita sucede cuando nues-

tros héroes están a punto de escaparse, con la nave desorbitada. La reina no lo advertirá y lanzará un enorme cañón -sí, la Bomba. Los pequeños personajes irrumpirán frente a la cámara y comenzará una batalla por la posesión de la nave, aunque te resultará imposible vencer. Las imágenes crecerán hasta explotar y la nave estallará en un bosque. Zidane se despertará separado de sus amigos y desolado... y hasta ahí llegamos...

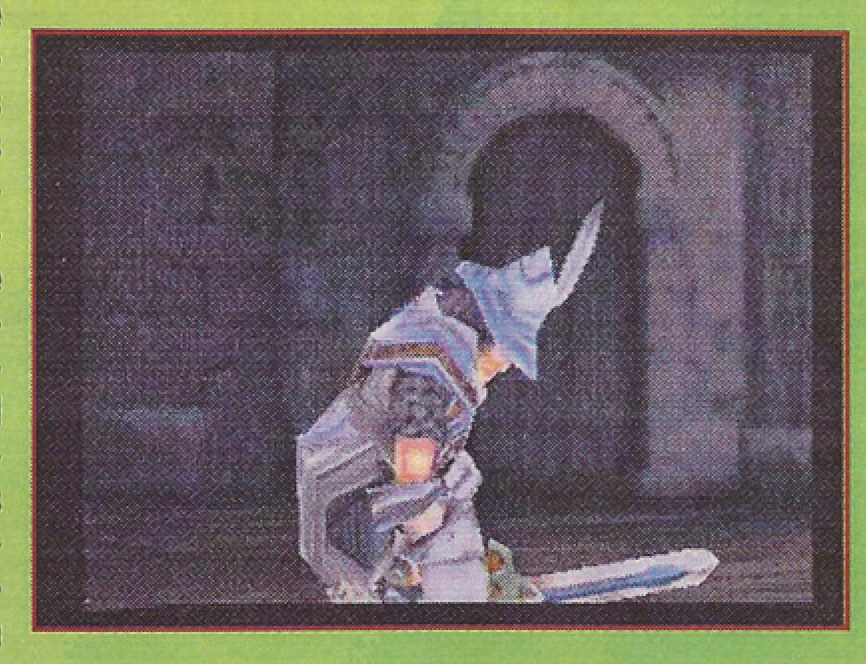
El diseño visual supera en fantasía a sus antecesores, y posee un juvenil sentido de la imaginación. Hasta los personajes más secundarios tienen detalles creativos. Hay un par de pequeños bufones SD, Zorn y Thorn, pertenecientes a la corte de los padres de Garnet. Vestidos como arlequines de azul y rosa, imitan los movimientos de los otros personajes, y ofrecen sus propios comentarios como Rosencrantz y Guildenstern (ediciones de Tom Stoppard). Visualmente poseen una tremenda personalidad, al igual que Steiner, el guardaespaldas de Garnet. Es es muy opuesto a los bufones pero igual de divertido. Cuando se pasea con su pesada armadura de plata enseña su perpetua mueca de disgusta, su cara de piedra está siempre lista para batallar.

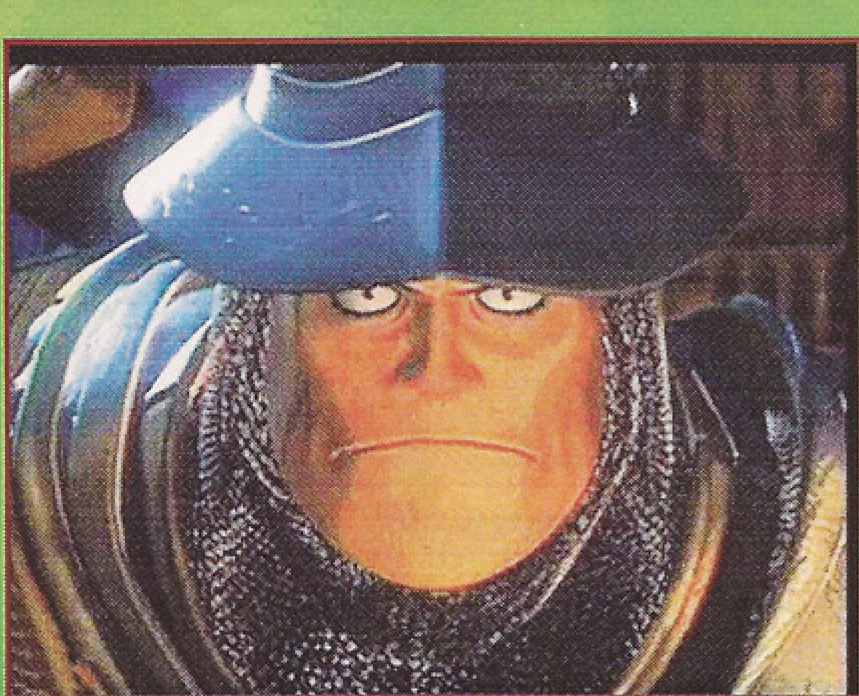
Las películas CG cobran vida, los niños pasean por la ciudad, las insignias y emblemas de la nobleza flamean en las torres, el público se expresa vivamente durante el duelo de Zidane. La nave tiene una presencia majestuosa y se aproxima lentamente a la ciudad. Y música excelente se agrega al entorno, probando la calidad de una banda de sonido que jamás defraudó -desde el tema de introducción al excelente remix de clásicos de batallas, todos son magníficos y nos dieron ganas de escucharlos otra vez, remitiéndonos a los primeros FFs. Tendrás cuatro personajes en tu equipo, en vez de tres como en los primeros juegos de PS -volviendo a los juegos abarcativos de 8 y 16 bits. Todo se produce en tiempo real 3D, con animación y texturas que superan las de FFVIII, aún con los personajes en el viejo estilo superdeformado. Los ataques, la magia y las capacidades especiales se combinan en tiempo activo, y cada personaje actúa de acuerdo con su llamado particular. La magia y capacidades están separadas -cada una posee su propio orden y sólo algunos magos (Vivi y Garnet). Los ataques se pueden potenciar, algunos se asemejan a las habilidades Materia de FF-VII o a las capacidades combinadas del FFVIII. Zidane, por ejemplo, puede robarles ítems a sus enemigos.

Square está en su mejor año, y es la empresa de software que más ha crecido en los últimos tiempos. Chrono Cross y Vagrant Story son los líderes del género. Legend of Mana y Threads of Fate los siguen un paso atrás. Con Final Fantasy IX, Square cautivará a los viejos gamemaníacos, atraerá a los jóvenes que se inician en esta sensacional serie, y dejará muy atrás a los mejores juegos RPG.





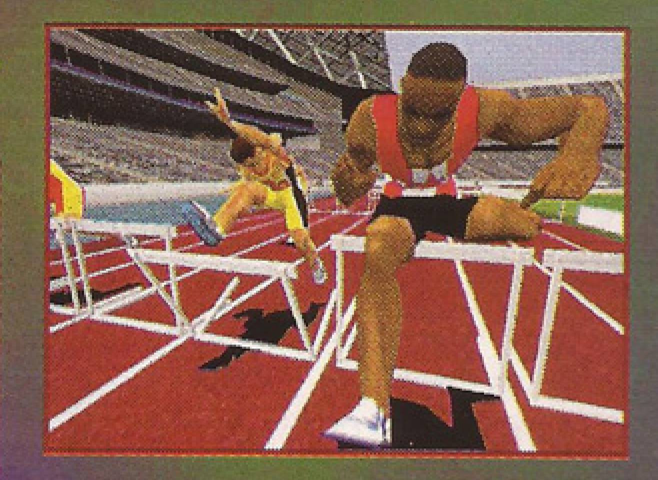


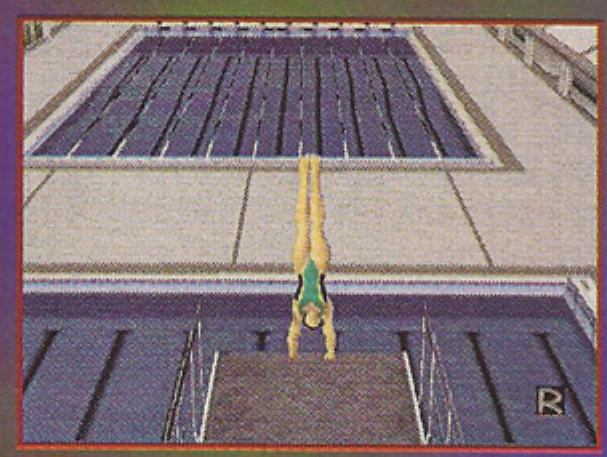


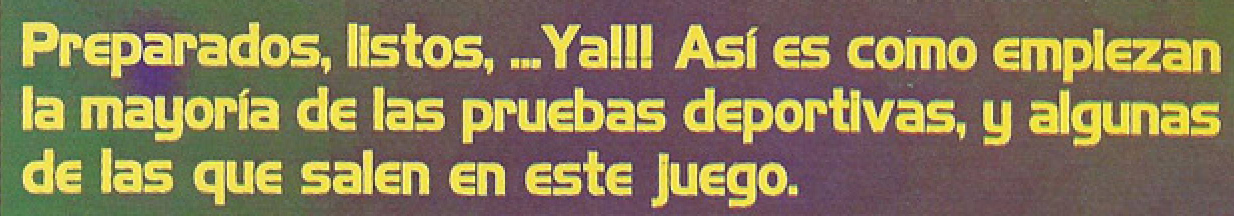
Deportes

1 a 4 Jugadores

Sydney 2000

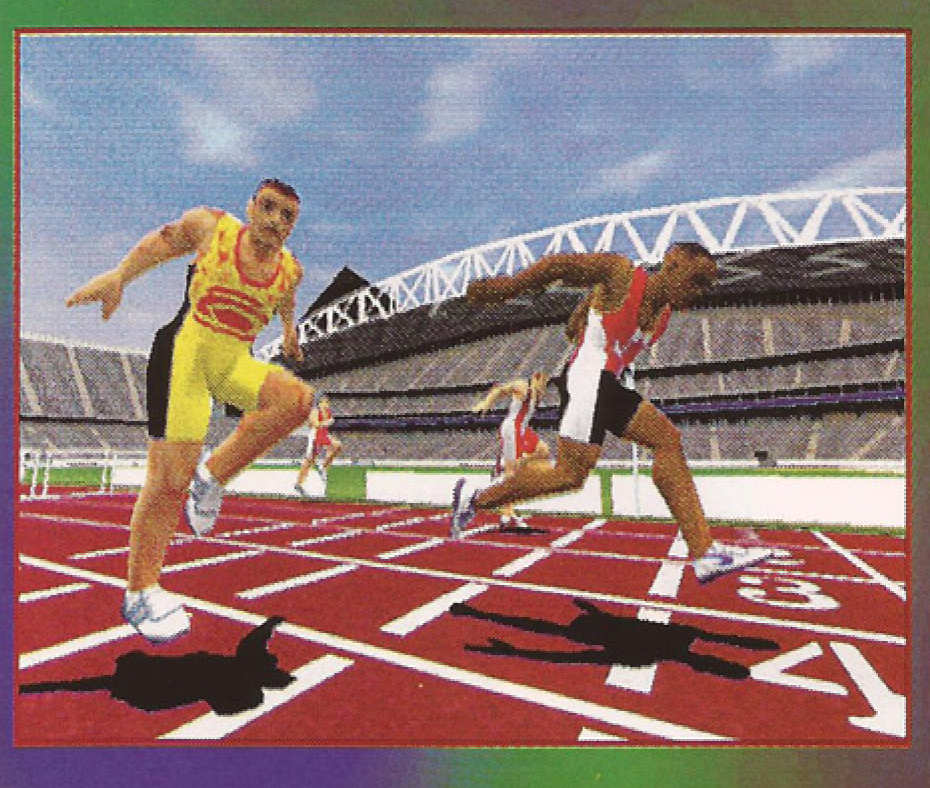


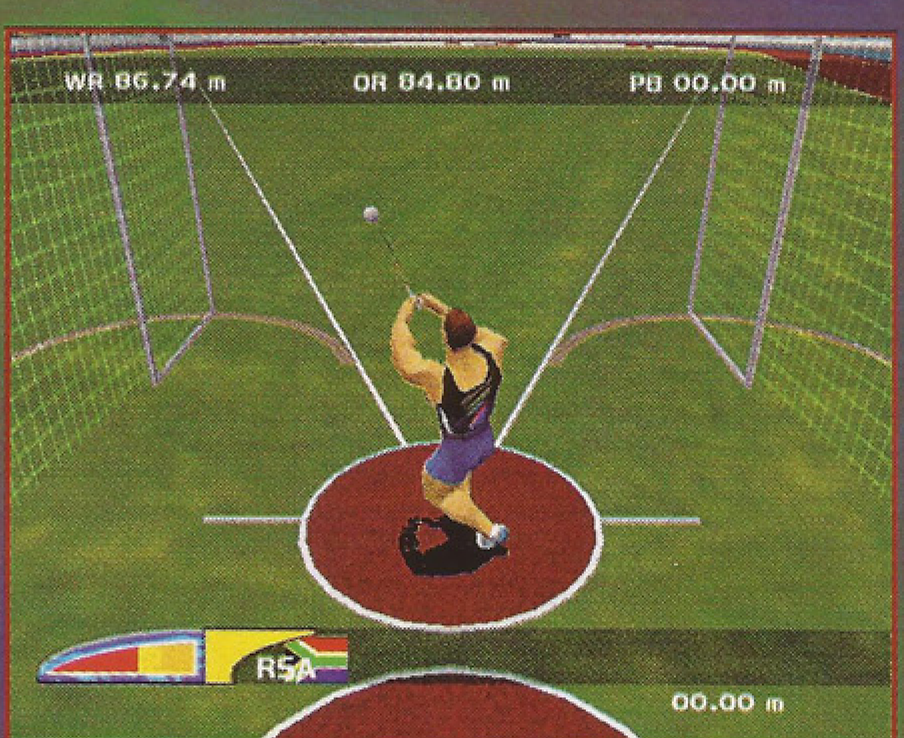




Preparados, listos, ...Ya!!! Así es como empiezan la mayoría de las pruebas deportivas, y algunas de las que salen en este juego.

Nos encontramos una vez mas, ahora en época de Olimpiadas, con la avalancha de productos relacionados con estas mismas. Y dentro del mundo de los videojuegos, nos encontramos con un duro rival que se las tendrá que ver con Virtua Athlete 2K, y, próximamente, con Track & Field Internacional, que aparecerá en breve para la consola de Sega. El juego está bastante completo a nivel de número de pruebas, que suman un total de doce: los cien metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de jabalina, lanzamiento de martillo, salto de altura, triple salto de longitud, 100 metros estilo libre de natación, ciclismo, tiro al blanco, halterofilia, kayak y salto de diez metros de trampolín. Luego después de todo este gran arsenal de deportes nos encontramos con tres modos de juego: Arcade, Olímpico y Entrenamiento. Claro está, todo esto arropado de la licencia Oficial de los Juegos Olímpicos de verano de Sydney 2000, con las ventajas que acarrea, nos referimos en cuanto a nombres de patrocinadores y demás. Los movimientos de los atletas están tomados de deportistas reales, con lo que nos garantizan una realidad absoluta, y los comentarios también, narrados por el locutor oficial de la televisión de las juegos Olímpicos que todos podemos ver en la televisión. En el juego en si comenzás desde el nivel bajo de un deportista hasta la elite de estos mismos, esto en el modo Olímpico, donde irán cambiando la apariencia del atleta según vayamos avanzando, con posibilidades de entrar en el gimnasio virtual, y potenciar nuestras capacidades físicas y psíquicas. En el modo Arcade es mucho mas simple, cuando nos apetezca echar una partida rápida, donde lo único que





tenemos que hacer es pulsar los botones y conseguir el mejor crono, o puntuación, o el mayor numero de blancos posible.

GRÁFICOS

Acostumbrados ya a lo que estamos viendo para Dreamcast, no nos asustamos ni lo más mínimo. Los movimientos están bien representados, con animaciones fluidas y los deportistas se mueven con suavidad, y aunque todo el conjunto esta en alta resolución, parece como si a las texturas les faltara algo de nitidez, sobre todo a las que cubren a las deportistas. Yo creo que no se han centrado en este apartado para centrarse en otros mas fuertes como el numero de pruebas y opciones, y creemos que incluso está así correctamente. Merece la pena sacrificar un poco los gráficos y ganar más en cuanto opciones o jugabilidad se refiere. Los estadios están fielmente representados como los reales, con todo lujo de detalles, así como los gimnasios virtuales, piscinas y demás entornos gráficos.

SONIDO

Es bastante escasa en este tipo de juegos, como todos ya sabemos. Pero una vez más cumple con su cometido. Son melodías agradables y suenan perfectamente en nuestra Dreamcast.

EFECTOS FX

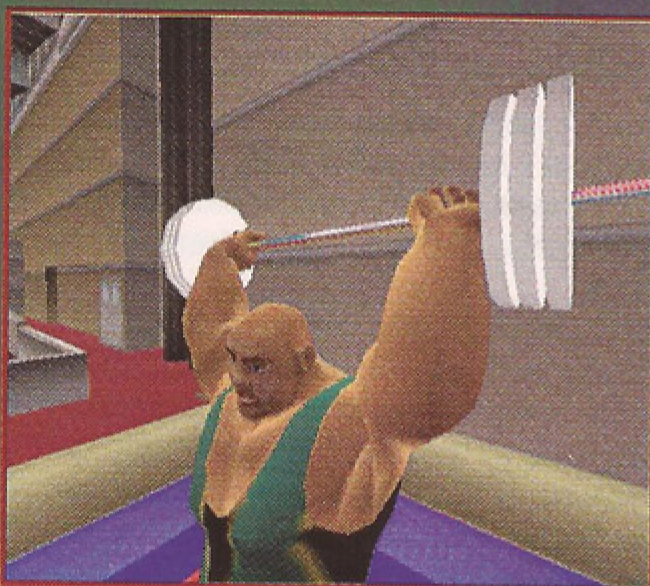
Aquí si se ha cuidado un poco más este apartado del juego de Eidos. Se han incluido doblajes en castellano por el locutor oficial que narra los comentarios en los juegos olímpicos en la televisión. ¡¡Toma Ya!! Gracias una vez más, estamos ya hartos de escuchar gritos y voces irreconocibles por nosotros en otros idiomas, de comentaristas extranjeros. Los demás sonidos están también perfectamente recreados, nos referimos al grito de todos los espectadores que admiran nuestras pruebas olímpicas, el ruido de los pasos de los corredores, etc.

JUGABILIDAD

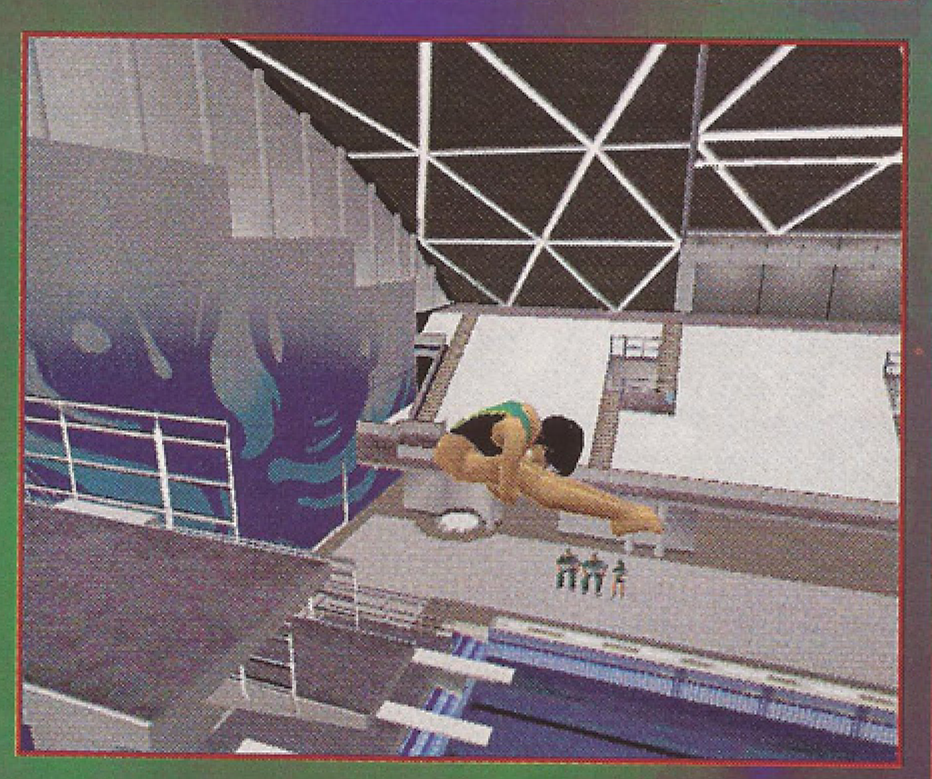
Ya sabemos, antes de meter el GD-Rom en la consola lo que vamos a tener que hacer en este tipo de juegos. Además si no lo sabés te lo decimos, que todavía nos duelen los dedos de "correr" una y otra vez los cien metros lisos castigando el botón del mando al máximo. Pero cuando más se destaca este juego es cuando te juntás con unos amigotes en casa y les decís que te has comprado el juego oficial de los juegos olímpicos, enchufás los cuatro mandos y los ponés a jugar en las diferentes pruebas que incluye el juego. Pero además en el modo de un solo jugador es bastante entretenido. Tenés varios modos de juego para elegir, con varias competiciones, entrenamientos y podrás ir aumentando tu nivel, hasta que al final consigas cada una de las preciadas medallas de oro que le obsequiarán en las diferentes modalidades, al mejor atleta del mundo. Podrás elegir atleta de entre 32 países diferentes y representar al país que más te guste.

CONCLUSIÓN

Opinamos que es el juego más completo de las olimpiadas que te podés encontrar ahora mismo. Si lo comparás con Virtua Athlete 2K, aunque no llega al nivel grafico que éste posee, Sydney 2000 es mucho más completo, tiene mas opciones, incluye doce pruebas, todas mucho mas variadas, varios tipos de modos de juegos, el entrenamiento, los comentarios en castellano y todo lo demás. Incluso nos lo podremos pasar bomba con otros tres amigos más en el modo para varios jugadores, muy completo y divertido. Siempre es mucho mejor disfrutar de un título deportivo como este, en compañía, con todos los gritos que pega uno a sus colegas cuando le deja en ridículo en el salto de altura, o los ciento diez metros con vallas. El juego en si está bastante bien a nivel general, pero le faltan algunos detalles para convertirse en todo un Best-Seller del genero. Aunque todavía nos queda por ver lo que nos deparan los chicos de Konami y su Track & Field International, por el momento es el título mas completo, con la contra del precio un poco elevado, comparando con los precios a nivel general que viene trayendo los actuales títulos de Dreamcast.

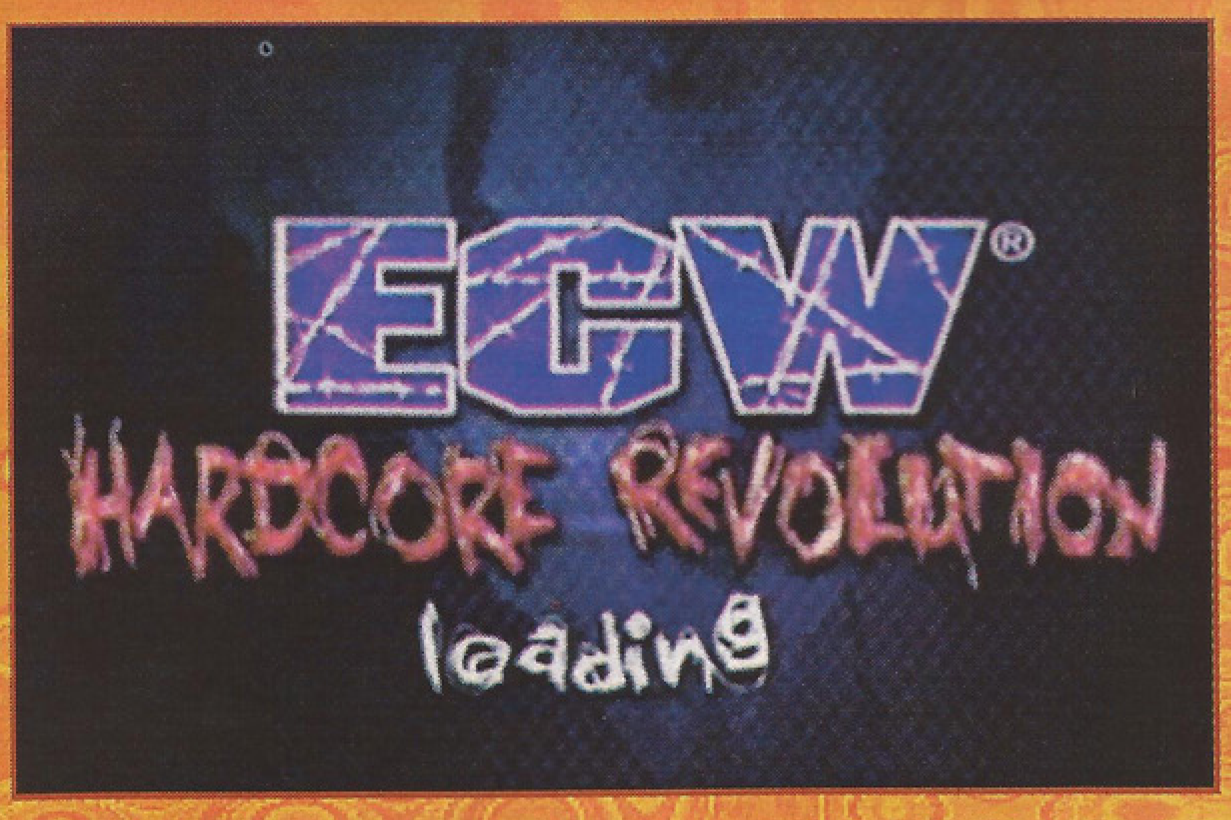


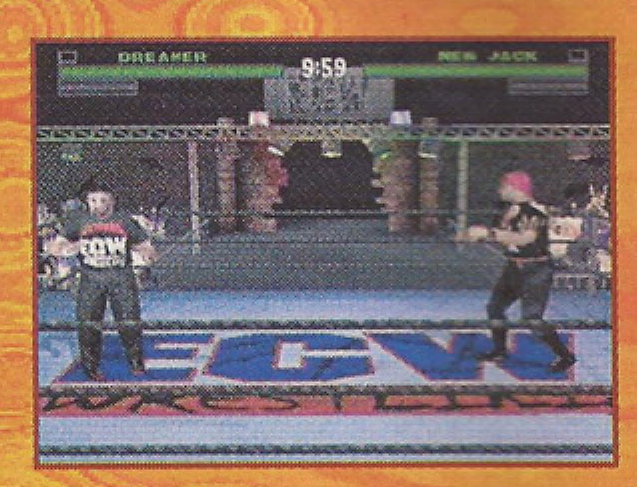




Lucha

1 a 4 Jugadores





Se terminaron las luchas técnicas y lentas: ¡ahora podés disfrutar de este game de lucha violento ...y bien hecho!

Ahora los luchadores profesionales parecen haber dejado atrás para siempre las tomas técnicas y las llaves lentas. Hacen cosas que dan escalofríos y hasta sangran más que en una película sobre narcos y policías. Les guste o no a los fanas, la lucha de cuadrilátero ha entrado a un nuevo período.

EL JUEGO: VIOLENCIA Y VULGARIDAD

Ahora podés disfrutar de toda la sangre, violencia y lenguaje vulgar, con la aparición del último game de este rubro de Acclaim, llamado ECW: Hardcore Revolution, para el Dreamcast de Sega.

Si decimos que ECW: Hardcore Revolution es mucho mejor que WWF Attitude, se nos van a echar encima todos los fanas de ese game... pero quédense en sus asientos un poquito más. La máquina de ECW: Hardcore Revolution es una versión mejorada de la misma de Attitude, y por lo tanto permite un juego más rápido y una animación más fluida. La potencia extra del Dreamcast nos brinda texturas con más resolución y modelos de luchadores con más polígonos ...todo lo que significa más realismo. Y para darle un nuevo aspecto a todos los games de lucha, los profesionales sangran como chanchos (lo que no es raro en los encuentros con alambre de púas...¡qué enfermos!)



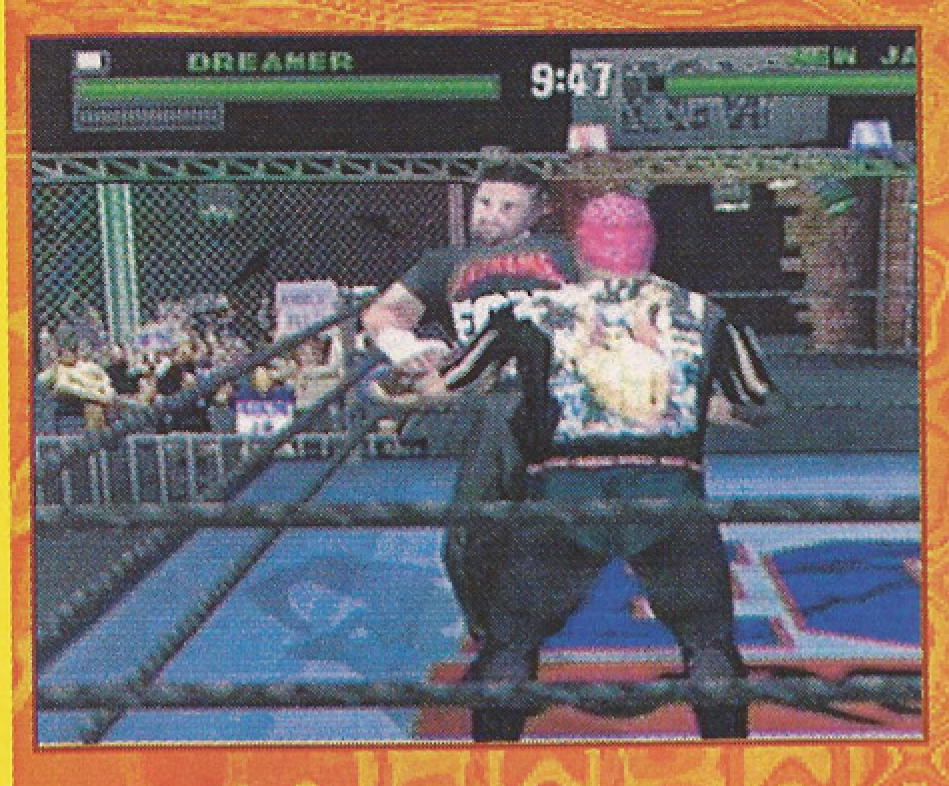
LAS OPCIONES: ¿QUÉ MÁS QUERÉS?

Acclaim espera atraer a todos los fanas mediante nuevos modos y mejoras a los que ya tenían. En Career Mode, los jugadores van aumentando sus reputaciones al luchar y derrotar a los Jobbers (luchadores perdedores), antes de dedicarse a los más de 40 astros de ECW, y finalmente llegar a la cumbre, el campeonato de pesos pesados. Pero la diversión no termina ahí, porque podés jugar como campeón y defender tu título contra todos los desafiantes.

El Create-a-Wrestler Mode está más poderoso que nunca. Los jugadores pueden darle el aspecto que más les guste a su luchador, desde los tatuajes a la ropa, y luego dotarlo de una serie de golpes y ajustar atributos como velocidad, fuerza y agilidad.

En Create-an-Arena, podés diseñar tu propio ambiente de lucha, con opciones para cambiar las texturas del cuadrilátero, la iluminación, la decoración y los gráficos del fondo.

Se trata entonces de uno de esos juegos que, si gustan a los gamemaníacos, pueden decidir hacia dónde irán los nuevos games de este género. Acclaim se merece una aclamación por haberse jugado para ofrecernos esta novedad...





PREPARATE PARA LO MEJOR

LO MAXIMO EN TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

LA GUIA QUE TE FALTABA

LA BIBLIA DEL VIDEOJUEGO

MAS DE 1500 TRUCOS PARA MAS DE 300 JUEGOS

TODOS JUNTOS EN UNA SOLA ENTREGA

PREPARADOS POR ACTION GAMES

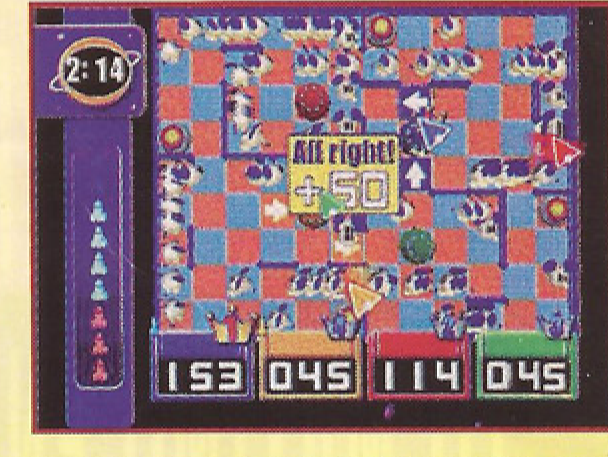
YA ESTA
EN TODOS LOS KIOSCOS

SI QUERES GANAR SIEMPRE, QUE NO TE FALTE TU EJEMPLAR

Acción

1 a 4 Jugadores

CHU CHU ROCKET



Algo le deben poner al arroz los japoneses. De vez en cuando, las productoras niponas presentan juegos impactantes que nos obligan a confesarles nuestra más sincera admiración. Soul Calibur y Shenmue han demostrado que son capaces de utilizar todo el potencial de su tecnología para producir títulos fantásticos, de los mejores del mundo. También nos sorprenden sus excentricidades, y a veces sus juegos de plataformas extravagantes contienen enigmas absurdos. Chu Chu puede incluirse en esta última categoría.

Comparemos su escenario con los de Resident Evil o Tomb Raider. ¿Hay en Chu Chu Rocket un esquema envolvente y gloriosos contornos 3D? No, ¡hay cientos de ratones corriendo alrededor de una red estática intentando acceder a un cohete espacial! ¿Debes resolver situaciones con cautela y un análisis meticuloso? No, tenés que llenar la pantalla de flechas y rezar para que los gatos no los persigan y se los coman. ¿Te asombrará y te hará preguntar cómo hicieron los diseñadores para presentar un juego tan bello y profundo? No, te quedarás sentado preguntándote dónde están tus ojos luego de soportar un ritmo y una acción turbulentos. No es más que eso, un puro delirio de gatos y ratones desplegado a toda velocidad. Nada de genio.

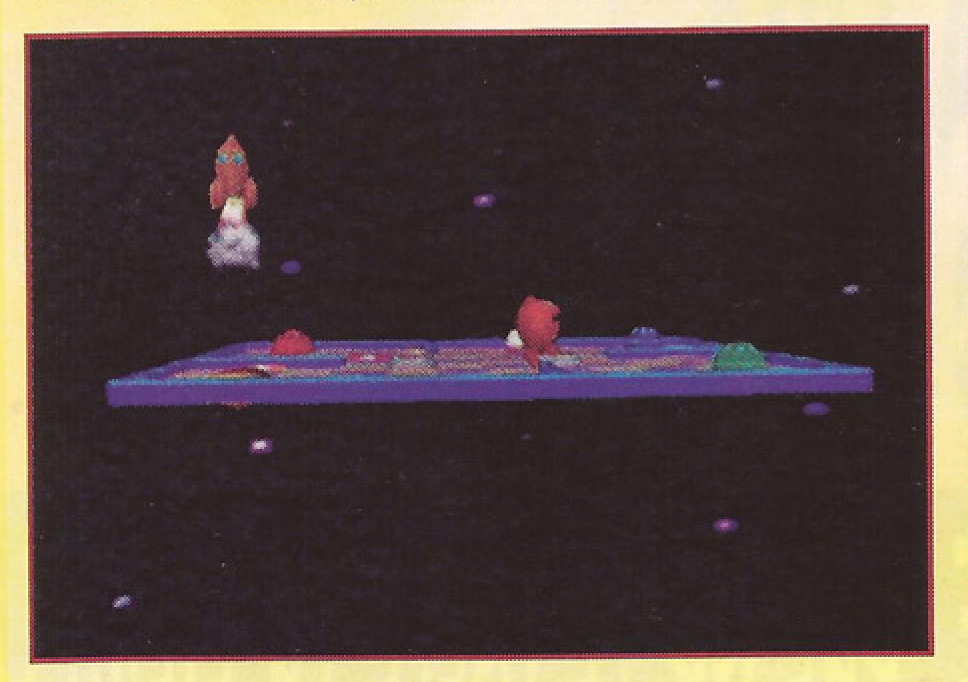
Si bien Chu Chu es un juego muy simple, tiene la cualidad adictiva de muchos de estos juegos de enigmas frívolos y confusos. La aplicación y el concepto son directos. En una perspectiva que va de arriba abajo, tendrás cuatro cohetes disponibles en la red. Cada uno representa a los cuatro jugadores que intentan rescatar a los ratones (de Chu Chu) de su planeta. Deberás dirigirlos, usando flechas direccionales que te ubicarán en la pantalla, hacia tu cohete –el que rescate más ratones será el ganador. Los gatos que intentan comerse a los ratones te perseguirán. Tendrás que redirigirlos –preferentemente hacia el cohete de un oponente. Parece simple, pero se complica cuando todos intentan controlar a los mismos gatos y ratones. A este lío se agrega una cantidad de ratones rosas capaces de disparar efectos especiales que causan pánico. Por un lado, con la "ratón-manía" miles de Chu Chu caerán en el escenario, y luego de que guarden notas bancarias en sus pantalones como lo hace la gente normal, se sucederá una bonanza general. La "gato-manía" se explica por sí sola, pero aquí las flechas no deben apuntar a tu cohete.

Es una experiencia agotadora, pero puede ser disfrutable y plantea un desafío divertido. Se puede jugar en el modo para cuatro con tres jugadores CPU o, si tenés la paciencia suficiente, podrás jugar con otros ¡seis millones de jugadores! –al menos cuando haya esa cantidad de dueños de Dreamcast en el mundo. Finalmente, debemos responder un rotundo Sí a los dueños de DC. Chu Chur Rocket será el primer título online de DC y sin dudas establecerá el standard para los que le seguirán. Más allá del uso del servidor Dreamcast, si no querés hacer costosos llamados vía módem, Chu Chu tiene otras ofertas fuera de su aparición en la Web. Además de sus modos para múltiples jugadores descerebrantes, tiene un modo de enigmas tasado en el cual podés diseñar tus propios enigmas para atormentar a tus amigos.

Chu Chu R es visual y sónicamente excitante. Los gráficos, si bien cumplen su función, no aprovechan el potencial de DC y el sonido es básicamente un par de alaridos de ratones que aparecen sobre el zumbido interpretado por un bajista japonés. Una red simple de tamaño básico presenta interiores alternantes, y provee la plataforma para los mediocres gatos y ratones. Todo esto se ejecuta a alta velocidad, pero con los limitados detalles que ofrece, creemos que no es necesario insistir en que los promedios de cuadro son hipnotizantes. Difícilmente advertirás el sonido cuando juegues, y gráficamente no manejarás más información sin devanarte los sesos.

No creemos que Chu Chu Rocket gane premios por sus gráficos revolucionarios o su música inspirada, pero sí que se destaca en áreas fundamentales del juego y concebido como entretenimiento general. Es divertido, adictivo y ofrece una experiencia para múltiples jugadores que pocos tendrán la oportunidad de disfrutar en sus Dreamcasts. Siendo el primer título DC que utiliza capacidades online, podemos afirmar que es mejor que un Quake, pero sólo es un disfrutable primer esfuerzo. En conclusión, Chu Chu es un buen título con un enorme potencial. No es una obra maestra en su aspecto estético, pero ofrece mucho entretenimiento. Chu sabe lo que hace.







Alone In The Dark 2 — PC

Al entrar en la casa ir a la derecha. Coger el veneno en la cocina y hacer el vino. Beber el vino envenenado. Mantener pulsado ENTER hasta que éste de vuelta el inventario y aparezcan las acciones. Veremos que los puntos son negativos. Repetir este proceso hasta que el signo menos desaparezca y obtener unos 32000 puntos de vida. Para finalizar, coger la sartén cuando tengamos los 32000 puntos y usarla Salvar la partida en la primera posición y editar el fichero "save0.itd" Cambiar Offset 68C4 por "CA 4A" (Revivir) Cambiar Offset 68B4 por "CA 4A" (Thompson) Cambiar Offset 68C6 por "CA 4A" (Revolver) Cambiar Offset 6C1E por "CA 4A" (Riot Gun) Cambiar Offset 6960 por "CA 4A" (Pistola) Cambiar Offset 6962 por "CA 4A" (Pistola)

Disneys Tarzan



Nintendo 64

Desbloqueá personajes

Iniciá un juego normal. Elegí un jugador, luego seleccioná Editar Nombre. Ingresá cualquiera de las siguientes contraseñas como nombre del jugador para desbloquear los siguientes personajes.

Personaje	Contraseña
Alien	UFO
Biker	DELVIS
Billy en remera blanca	WILLI
Billy en buzo negro	CYBERTW
Chip con pera	ICE
Cindy	INSTYLE
Ghost Miner	GOLDDGR
Inga en los '60	RETRO
Kimmi	RAPPER
Little Mark en los '70	BRAT
Little Mark en los '80	MARKO
Tiger	TIGERRRR
Tiger Woods en los '70	LILTIGER
Tiger Woods en los '80	PRODIGY
Traci en piel de leopardo	SAFARI

Flag to Flag



Dreamcast

Tiempo lluvioso

En el menú principal elegí Arcade. En la pantalla de selección de transmisión, presioná y sostené simultáneamente L, R, Abajo. Elegí tu trasmisión y la pista normal, pero mantené los botones de arriba sostenidos hasta que comience la carrera.

Alone In The Dark 3 — PC

Editar el fichero AITD3.EXE. Buscar: 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E. Cambiar por: 90 90 90 -- -- -- -- --. Se obtiene vida infinita

DEBUG
NSAVE0.ITD
L
E AE64 00 40 Vida al máximo
E B0CE 00 40 Munición para el 38 Special
E B0C6 00 40 Munición para el Winchester
E B1C0 00 40 Para el Gatling Gun
E B16A 00 40 Para el Shot Gun
E AE7A 00 40 Resucitar
E B1EA 00 40 Munición para el Colt

Rocket Robot on Wheels



Nintendo 64

Super salto, Super velocidad y mucho más

Hacé una pausa y presioná los siguientes botones par activar los trucos correspondientes. Si ingresás el código correctamente el juego se reanudará con el truco activo.

Todos los vehículos

Presioná Arriba, Abajo, Z, R, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo.

Cohete Pesado

Presioná Arriba, Derecha, Derecha, R, Derecha, R, Z, R, R, Arriba.

Fricción baja

Presioná Arriba, R, R, Izquierda, Z, Z, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

Gravedad baja

Presioná Z, R, Z, R, Abajo, R, R, Derecha, Derecha, R.

Super gancho

Presioná Abajo, Izquierda, Derecha, Z, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda.

Super agarre

Presioná R, R, Derecha, Arriba, Z, Izquierda, R, Z, Izquierda, Arriba.

Super salto

Presioná Abajo, Arriba, Abajo, Z, Arriba, Arriba, Arriba, R, Arriba, Z.

Super velocidad

Presioná Z, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, R, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba.

Game Boy

Pokemon Rojo

Items Infinitos

Con este truco, podés conseguir una provisión ilimitada de cualquier ítem que tengás en tu sexta casilla del inventario. Acordate que este truco solamente funciona en las versiones azul y roja del juego. Primero, andá a Viridian City y hablá con el viejo que te enseñó como usar Poké Balls. Cuando te pregunte, elegí observar su demostración de nuevo. Después de eso, volá inmediatamente a Cinnabar Island. Elegí uno de tus Pokémon que tiene la Surf Ability. Desplazate arriba y abajo por la costa este de la isla (siguiendo la costa) hasta que entrés en una batalla. Finalmente, vas a encontrar a uno de dos Pokémon fallados, ya sea uno con un nombre formado por cajas mezcladas o el maldito Missigno. ¡NO se te ocurra agarrar alguno de los Pokémon que encontrés aquí, porque te va a arruinar el juego salvado! Salí corriendo de cualquier batalla tan pronto como te metás en una. Después de salir corriendo de una batalla con un Pokémon fallado, fijate en tu inventario. El ítem que estaba en la sexta casilla debería tener un símbolo extraño donde estaba la cifra. Esto generalmente significa que tenés más de 100 de ese ítem. Este truco se puede repetir, de modo que podés llegar a un número enorme de ítems. Ahora podés tener una tonelada de Master Balls o suficiente Rare Candy para llevar a todos tus Pokémon a nivel 100. OJO: no los llevés más allá porque corrés el riesgo de dañar tu juego salvado.

preview pc

Acción · Carreras · 1 ó 2 Jugadores

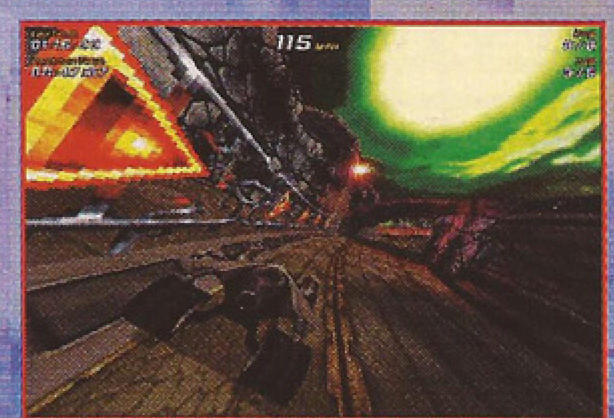
Compañía: GT Interactive
Categoría: Acción
Plataforma: Win 95
Lanzamiento: En Arg. en estos días

MadTrax

Es un juego de acción oscuro y futurista con automóviles ultraprotegidos y superpoderosos del siglo 21 que pueden competir entre sí para saber cuál es el mejor. ¿Te resulta conocido?, bueno, es que tiene el estilo de los ya conocidos Dethkarz, Rollcage o S.C.A.R.S. que hemos comentado en nuestra querida Action Games.
MadTrax es el nombre del diseño frances que se basa en carreras sobre galerías tradicionales de Europa. Es un juego que mantiene un equilibrio entre autos que bien podrían ser reales y su manejo para avanzar en el juego.
Si lo comparamos con el Grand Prix Legends, no es tan espectacular, dado que quizá no sea tan veloz en su desarrollo, pero creannos que es realmente futurista. Se nota que los desarrolladores del juego han puesto mucha atención en la "suspensión" de los coches, en la forma en que deben girar en curvas cerradas y en los efectos a los que son sometidos en diferentes partes de cada circuito.
Sólo hemos podido observar la versión beta europea pero según nos comentan, la versión que llegará a nuestro país no dista mucho de ésta.
Una de las cosas que más nos gustó es que ¡por fin! hemos podido tener dominio del juego con el joystick. Pero la sensibilidad de los coches del MadTrax permite obtener buen desempeño aún conduciendo con el teclado.
En una primera impresión, deberíamos decir que el MadTrax es un juego para adultos (o adolescentes) pero estamos seguro que aún los de corta edad lo podrían jugar con buenos resultados.
Personalmente hemos notado alguna dificultad en ciertas maniobras en las que el auto debería moverse con facilidad y sin embargo pierde velocidad. Cuando comentamos este problema, nos dijeron que en la versión americana este caso no se presenta, pero no hemos podido comprobarlo.
A nosotros nos gustan todos los juegos, pero más los de acción y carreras de autos; por eso esperamos anciosos la versión definitiva para ver si nos entretenemos tanto como con otros juegos de características similares.





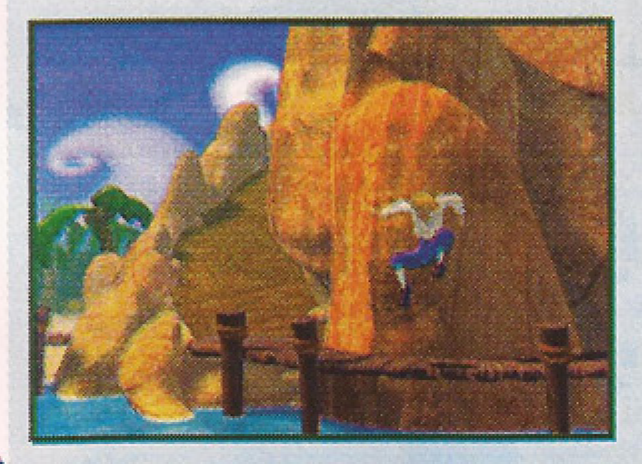


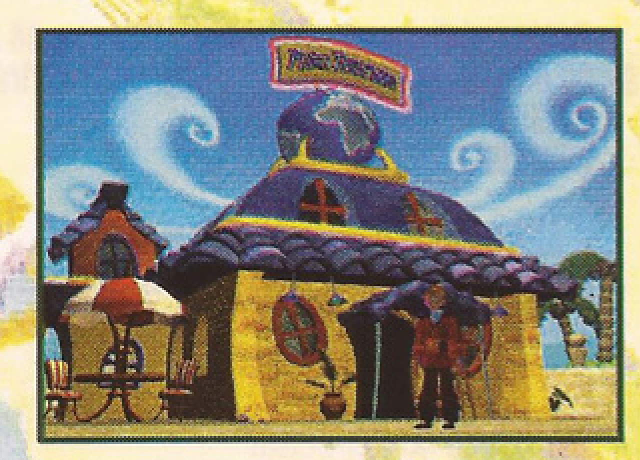
Aventura · 1 Jugador

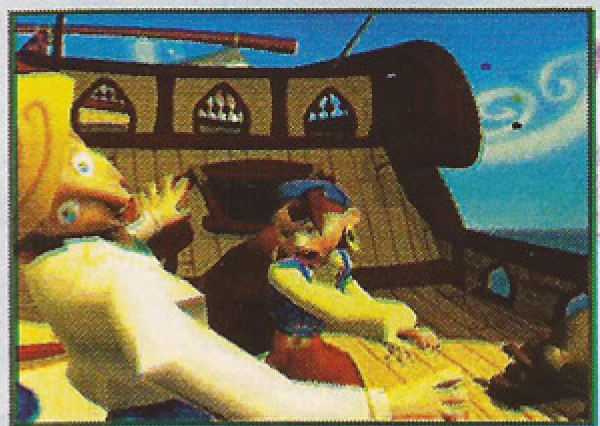
Plataforma: Win 95
Compañía: Lucas Arts Entertaiment
Lanzamiento: fin de este año
Categoría: Aventuras

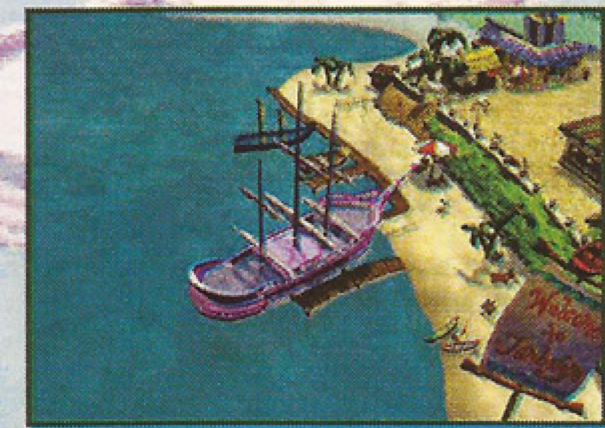
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

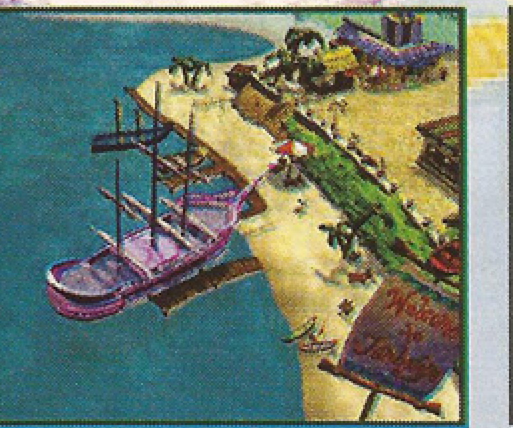
Se trata de una historia que induce a un nuevo capítulo "despreciable" del legendario "Monkey Island" basado en una serie de aventuras en 3-D desarrollado y creado por Lucas Arts.
Como una remembranza de "Laugh-O-Meter", es tiempo de una nueva aventura con los clásicos "madcap" en los que se encuentra el pirata Guybrush Threepwood con sus típicos engaños. No falta Elaine Marley, gobernador de Caribbean y el aparentemente inmortal Le Chuck.
Guybrush y Elaine regresan en este juego en el que todos creía que Elaine estaba muerta y que la mansión del gobernador iba a ser destruída, mientras que el pirata Le Chuck continuaría haciendo de las suyas. Ahora, vos tenés que impedir que sus tropelías se lleven a cabo y mantener la calma en todo el territorio.
La programación incluye técnicas de diseño de última generación, lo que hará que quedes atrapado y luego de un tiempo te de la impresión de que vos estás metido dentro de la historia.
Se trata de una aventura que requiere mucha imaginación e inventiva para poder avanzar a etapas superiores.
Como formarás parte de la acción, escapar de la Isla y de las garras de los malévolos detractores de la paz te resultará una gran aventura.

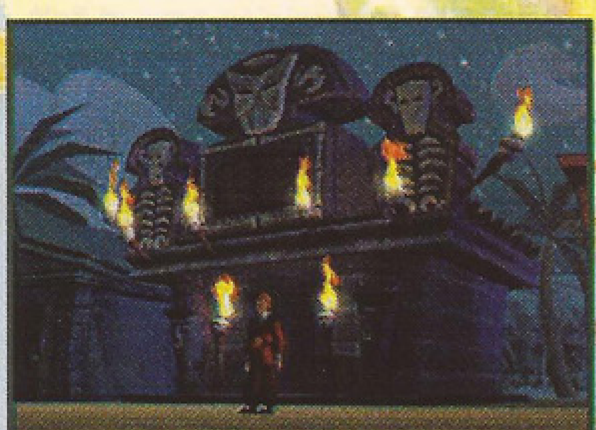












Amok — PC

No hay mejores trucos que los passwords:
Fase 1, Misión 2 - CBYXYC
Fase 1, Misión 3 - XABXAB
Fase 1, Misión 4 - YYBBCY
Fase 2, Misión 3 - AZCBXC
Fase 2, Misión 4 - BAXCXX

Con los códigos YAYAYA, ZABCXY, BABYXX, se activan los cheats. ZZZCYX elige el nivel y ZAZACC abre la pantalla de créditos.

Incoming



Dreamcast

Menú de Trucos

En la pantalla Presionar Inicio, presioná Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y. Si ingresás el código correctamente escucharás el zumbido de una bala. Presioná Inicio y en el menú principal presioná Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y. Si ingresás el código correctamente aparecerá un menú de trucos.

World Driver Championship



Nintendo 64

Desbloqueá todas las pistas Sydney

Quitá la plaqueta de memoria de tu controlador. En la pantalla principal elegí Campeonato, luego Juego Nuevo. Ingresá como nombre FROZENSKY. En la siguiente pantalla presioná A dos veces para acceder a un menú donde podrás elegir Equipos o al Menú principal. Elegí Menú principal, luego Carrera rápida. En la pantalla de selección de pista estarán disponibles las seis pistas Sydney.

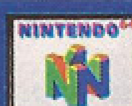
Afterburner



PC

Pulsa la frase "TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS" para acceder a los cheat codes < = Retrocede un nivel > = Avanza un nivel G = Mas Misiles. T = Te quita Misiles. N = Vida extra.

Resident Evil 2



Nintendo 64

Invencibilidad

En el menú principal elegí Cargar Juego. Presioná Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, L, R, R, L, C-arriba, C-abajo. Si ingresás el código correctamente automáticamente retrocederás al menú principal.

Municiones infinitas

En el menú principal elegí Cargar Juego. Presioná Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, C-derecha, C-izquierda. Si ingresás el código correctamente automáticamente retrocederás al menú principal.

Wild Metal



Dreamcast

Todas las armas, Rellenar salud y mucho más

Durante el juego hace una pausa e ingresá las siguientes combinaciones de botones para activar los trucos correspondientes.

Todas las armas
Presioná A, A, Derecha, Y, A, Derecha.
Rellenar salud
Presioná Abajo, Abajo, A, X, B, X.
Invencibilidad
Presioná Y, Derecha, B, Izquierda, X, Abajo.
Revelar todas las señales
Presioná Y, B, A, Izquierda, Abajo, Abajo.
Impulsar Velocidad
Presioná Arriba, X, Abajo, B, A, Y.

Game Boy
Pokemon Azul

Luchá con el Pokémon Safari Zone

Esto te va a permitir luchar y atrapar al Pokémon de Safari Zone fuera de la Safari Zone. Para empezar tenés que tenér un Pokémon con la Surf Ability. Ahora andá a la Safari Zone y entrá al área donde se encuentra el Pokémon que estás tratando de atrapar. Quedate en la sección hasta que se acabe el tiempo. Andá a las Seafoam Islands haciendo surf al sur de Fuchsia City. Asegurate de no encontrarte con enemigos en el camino o el truco no funcionará (esto no incluye al Pokémon en el agua en camino allí). En el borde de las islas, hay una franja de la pantalla que es mitad tierra, y mitad agua. Ahora, hacé surf en esta sección y andá arriba y abajo por ella. Cuando te encontrés con un enemigo, será el Pokémon de la Safari Zone de la sección que acabás de dejar. Esta vez vas a poder luchar con ellos y usar las otras Balls.



Dreamcast
NHL 2K

Cabezones

En la pantalla de título sostené L y R y presioná B, A, B, Y en el controlador 4 (controlador D). Si ingresás el código correctamente escucharás una voz diciendo "Oh Black-box, Baby". Cuando se inicie el juego todos los jugadores menos los arqueros serán cabezones.

PC
Afterlife

Para ganar 10 millones, teclear $@!. Podréis usarlos hasta cinco veces consecutivas. Con SAMNMAX obtendréis el secreto.

Cartas Gamemaníacas

Continua del número anterior.

PREALL
CIRE
MIT
NIVEK
BSIRHC
ELGNUJ
FOSTER
AIR FILLED
SISAO
MOONEY

Duke Nukem Time to Kill
En el juego hacé pausa y hacé esta súper combinación muy lentamente (los mejores trucos juntos).
L2, R1, L1, R2 ↑ ↓ ↑ ↓ select, select, L1, L2 ↑ L1, L2 ↓ R1 → R2, ← R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2 L2, L2 ↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓ ← → ← → select, ← → ← → select.

Destruction Derby 2
¡Damage!, ¡Creditz!, Tony Park
Aguante Action, Sega, Sony y la renga. Desafíos: trucos para el Medal of honor, Driver, Command and Conquer red alert Retaliation y Marvel Super Bros (Play).
¡SS deluxe, Mega Man (Rockman) x 1, 2, 3, Gain Groword y NHL 95! (Sega)
¡¡¡Chau!!!

Sebastián Gabriel Amprimo
Gral. Roca - Río Negro

Hola, Action Games:
Me llamo Víctor Hugo, tengo 14 años y les escribo por segunda vez. Acá les mando trucos y desafíos para ***Sega Genesis***.

Earth Worm Jim 2
Ejecutá pausa en el juego y pulsá los trucos que necesites.
Vidas: ABCCCAAB
Ammo: CBBACBAA
Way Gun: CCCCAAAC
Continues; AACCBA atrás, atrás
100% energía: ABCABCAA
Plasma Gun: CCCCAAAB
Bubble Gun: CCCCAABB
Money: CACACACA
Lorenzo's Soil: AACCBBAA
Inflated Head: BBCABC atrás, adelante
ISO 9000: ABC adelante, adelante, adelante, adelante
Puppy Love: atrás, adelante, B, C, C atrás, adelante, A
Shaq Fu: código para ver sangre
En la pantalla de opciones presioná rápidamente ABCCBA

Fifa 96
Dream Team:
AABBACCBCCAA
Súper defensa:
BBBCBCACBBBCB
Súper ataque:
AAACCBCAABCC
Súper Keeper:
AAAAABBBBBACC

Golden Axe 3
En la pantalla de selección de personaje rápidamente: AAAA start CCCCCC

Sunset Riders
En el sound test apretá start y elegí personajes con la siguiente secuencia: A, abajo, ABC start

Bubsy 2
Invisibilidad y mucho más
En la pantalla de títulos, hacé los siguiente trucos:
99 huecos portátiles: adelante, arriba, B, B
Súper salto: BABC
50 vidas; B, arriba, BBA
Invisibilidad: CABC arriba, abajo
99 disparos Nerf: B, A, atrás, atrás
99 trajes de buceo: B, atrás, arriba, B

Jurassic Park
Password
Level 2: 2991107Q
Level 3: 4VFV1068
Level 4: 6V17H020
Level 5: 8VVV0F61
Level 6: AVVVQJ6Q
Level 7: CV3NVLGV

Flashback
passwords
Level 1: CLIO
Level 2: ARCTC
Level 3: BLUB
Level 4: STUN
Level 5: MIMOLO
Level 6: HECTOR
Level 7: KALIMA
Fase final: CYGNUS

Virtua Racing
Nueva pista
Cuando diga Sega pulsá simultáneamente arriba, A, B y start. Fijate en el Mode select, habrá una nueva pista llamada GNICAR AUTRIV.

Asterix
password
Ultimo: DULCIS

Krusty's Super Fun House
passwords
Fase 2: WHOAMAMA
Fase 3: FLANDERS
Fase 4: BROCKMAN
Fase 5: SIDESHOW
Fase Final: SMAILLIW

Pit fall
municiones
9 vidas y el Pitfall clásico
En la pantalla inicial, versión of Pitfall del Atari 2600: abajo, A 26 veces, abajo.
Nueve vidas: adelante A, abajo, B, adelante, A, B, arriba, abajo.
99 municiones: A, B, arriba, CA-CA

Urban Strike
password
Plataformas: C9NGW74N37V
México: 9GRVKWGB7SN
San Francisco: NWR37ZHLMTF
Nueva York: L6TZHD3PFZ7
Las Vegas: GP4KLD3PFZV

The Jungle Book
Boca abajo
Comenzá un juego y presioná start, luego ejecutá la siguiente secuencia: atrás, A, adelante, abajo, B, A, atrás, atrás, C, adelante, arriba, abajo.

The Pirates of Dark Water
passwords
Citadel: IITBDIA
Pawdawa: NCOOKIE
Mountain: ALEXISK
Town: SCOOBYD
Bridges: STOYODA
Andorus: SNIBBOR
Maelstron: ALARTUS
Dark Dweller's Lair: RADARAL
Toughman Contest: password of

Cartas Gamemaníacas

Power UPS
Selección del director: RUBE
Modo sigiloso: FOSTER
Modo a muerte: ZLT
Modo con cafeína: HYPER
Modo Iron Man: MAXX
Todos los movimientos activados: MRBUCKEYE
Pequeño Napoleón: WEASEL
Hombre de desechos nucleares: NUCLEAR
Modo de patear el enemigo: SUPERG

Streets of Rage 3
selección de nivel
Cuando aparezca la pantalla de option, mantené apretado el botón B y luego apretá arriba y mantenelos y apretá start. Stage select aparecerá en la opción.
Juega con Roo: en la pantalla de introducción, apretá arriba y el botón B a la vez y luego apretá start. Jugá con uno de los jefes Shiva. Llegá al final del nivel 1, donde debés derrotar a Shiva, una vez que lo derrotés, rápidamente apretá Y, mantené apretado el botón B hasta que empiece el próximo nivel, cuando tu personaje muera, verás que podés escoger a Shiva junto a los otros personajes.
Combat Cars: para correr en cualquier pista, seleccionar el icono Exit en la pantalla de opciones y luego simultáneamente apretá y mantené apretado los botones A, B, C y luego presioná start.

Beavis and Butt-Head
password
APJDY 5£F+D TkrEN

Wolverine Adamantium Rage
passwords
Nivel 2: MARIKO
Nivel 3: SILVER FOX
Nivel 4: DEPARTMENTH
Nivel 5: MADRIPOOR
Nivel 6: ASANO
Nivel 7: THE HUDSONS

Stimpy's Invention
passwords para Ren
City: 8900003
L9NH2WZ
POWD: 8710003
L9N22W6
OUTDOORS: 8520007
RC452WZ
Para Stimpy
City: 8700004
D2NG4WY
Powd: 871000B
2LN24WZ
Outdoors: 8720006
F3444WN

Mega Turrican
nivel anterior
Para ir al nivel anterior, poné pausa en el juego y apretá adelante, atrás, abajo, adelante + A.

Red Zone
juego escondido
Password: CCACAACACAC y presioná start.

True Lives
vidas infinitas - passwords
Todas las armas: BGWPNS
vidas infinitas: BGLVS
Invisibilidad: BGGRLY

X-Men 2
pasar niveles
Hacé una pausa en el juego, luego presioná simultáneamente atrás + C, a continuación presioná arriba, arriba, atrás, abajo, abajo, atrás, C. Vas a escuchar una explosión, sacá la pausa, poné la pausa de nuevo y presioná simultáneamente adelante + C.

Super Street Fighter
8 jugadores iguales
Entrá a Group y presioná ABABABBA, con el joystick 2.

Fatal Fury 2
continues
Cuando aparezca la palabra continue, presioná simultáneamente arriba + A + B y con el C subís tus continues.

Mortal Kombat 1, 2, 3 Ultimate
varios trucos
MK:
en start y option presioná abajo, arriba, atrás A adelante, abajo
MK2:
entrá en option y dirigite a Done y ejecutá la secuencia atrás, abajo, atrás, adelante, abajo, adelante, atrás, atrás, adelante, adelante (test modes).
MK3:
en start y option presioná estos códigos: adelante, C, atrás, A, arriba, A, adelante, C, atrás, A, arriba, A.
Killer codes cheat: A, C, arriba, B, arriba, B, A, abao.
Secret: B, A, abajo, atrás, A, abajo, C, adelante, arriba, abajo.
Ultimate MK3:
ejecutá cualquier código del MK3 en start y option.
Bueno, esta es la segunda carta que mando, por favor, publíquenmela. En ésta les mando 29 trucos y les voy a mandar 6 cartas más. En la tercera voy a mandar otros 29 trucos, pero de Super Nintendo; en la cuarta, 13 de Play Station; en la quinta, 5 de Nintendo 64 y algunos

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de diciembre del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

de Sega Saturn; en la sexta, ¡sorpresa!
Bueno, ahora me toca pedir trucos. Los desafío: ¿cómo se juega con el equipo All Start del International Super Start Soccer Deluxe de Sega Genesis? Si tienen algunos de los supercampeones, The King of Fighters 96, 97, 98, 99 y, cuando salga, 2000.
Tengo 10 revistas Action Games y voy a seguirlos siempre. Aguante Action Games y los videojuegos, por supuesto.
Esto fue todo por hoy. Chau.

Víctor Hugo Miranda
Lomas de Zamora - Bs. As.

Hello, gamemaníacos:
Me llamo Matías y poseo (con mucha alegría) una Playstation y una PC.
Le quiero preguntar una cosa a Martín "N64" Choque, de la revista Nº 92.
1- ¿Vos podés ver películas con tus "cartuchos casi indestructibles"? Yo no lo creo.
2- ¿Para qué querés 125 millones de instrucciones?, si con 30 basta y sobra para tener gráficos, sonido, control y maniobravilidad en juegos como el GT2.
3- Con respecto al aprovechamiento, le quiero decir dos palabras: Playstation 2.
4- Gracias a que tus "cartuchos casi indestructibles" son difíciles de piratear, necesitás de una fortuna para comprar un juego.
Bueno, luego de esta discusión, paso a darles los trucos.

Playstation

Resident Evil 2
Para ser invencible, tenés que apretar R1 en el control del player 2 y luego comenzar un nuevo juego.
Rampage 2 Universal tour
para jugar con poné el password
George SM14N
Lizzie S4VRS
Ralph LVPUS
Muykus NOT3Y
Noobus SRY3D
Croc 2
Cheat menú: en la pantalla de inicio mantené pulsado L1 y apretá ▲ ← ← → ■ ↑ ↑ ← ● y en la parte superior de la pantalla verás el texto "cheat menú actived". Luego, durante el juego, presioná simultáneamente L2 y R2.
Dragón Ball Final Bout
Sound Test: donde dice "press start", apretá todos los Ls y los Rs al mismo tiempo.
Driver:
tenés que poner estos códigos en el menú principal.
Invencible: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
Consejos para manejar mejor:
Sacamos la opción "auto hand-brake" cuando comienza el juego y comenzamos a chocar la parte trasera de nuestro auto contra otros autos o edificios hasta que la barra de daños se vuelva verde, esto hace que lo podamos manejar mejor.
MK4
killer kodes
1 - Super Weapon: 111 - 111
2 - Cabezones: 321 - 321
3 - Muchas armas: 555 - 555
4 - Combate con armas (sin soltarlas) 002 - 002
5 - Sin salud: 123 - 123
6 - Sin daño máximo: 010 - 010
7 - Carrera ilimitada: 001 - 001
Star wars Masters of Teras Käsi
Jugar como Darth Vader
Terminá el juego como Luke en el modo arcade, en dificultad estándar.
Jugar como la princesa Leia con el traje de esclava de Jabba.
Terminá el juego como la princesa Laia normal, en el modo arcade, dificultad Jedi.
007: Tomorrow Never Dies
Para poner los trucos, debés poner el juego en pausa y hacer:
invencibilidad: select, select, ● ● ▲ select
todas las armas: select, select, ● ● L1 L1 R1 R1
Ahora les mando unos desafíos para Playstation.
1 - ¿Quién puede darme trucos para el Medievil?
2 - ¿Y trucos para el ISS Pro Evolution?
3 - ¿Y para el vigilante 8 2nd Offense?
Ahora, el turno de la ***PC***
Doom
Invencible: IDDQD
Todas las armas: IDRFA
Atravesar paredes: IDS pis por D
Enemigos en el mapa: IDDT (2 veces)
Comandos 2
Para activar los trucos debemos tipiar la palabra.
Gonzoopera (si el juego pertenece a las primeras versiones, debés tipiar Gonzo 1982) y luego apretamos:
Shift + V: invisible a los ojos de los enemigos
Shift + X: teletransportación (debemos elegir el lugar con el mouse)
Shift + I: invencibles
Ctrl + shift + N: da por completa la misión
Dungeon Keeper 2
Durante el juego presionamos Ctrl + Alt + C y luego tipiamos
Snow me the money: nos da más plata
Now the rain has gone: todo el mapa es visible
Feel the power: todas las criaturas en nivel 10
Y belive its magic: todas las magias
Do not feat the reaper: ganamos el nivel
Ahora, si tu fuerte son los sacrificios, te recomiendo los siguientes:
2 warlocks: 1 goblin
2 bile demons: 1 rouge
2 wizards: 1 bile demon
2 vampires: 1 bile demon
2 skeleton 5: 1 dark elf
2 black knights: 1 vampire
Full throttle
durante las peleas presionamos shift + V y las ganamos
Bueno, ahora unos desafíos para PC:

Cartas Gamemaníacas

1 - En el "Day of Tentacle" cuando la momia está participando en el concurso de humanos, le consigo el peinado y la risa pero no la sonrisa, ¿qué tengo que hacer?
Listo. Esto fue todo para esta carta, si quieren saber algo acerca de cómo terminar el Sillent Hill (PSX), el Metal Gear Solid (PSX) Comandos 2 (PC) o Star Wars episodio 1 (PC) o solamente responder mis desafíos, por favor, llamen al 4245-2486.
Hasta la próxima carta y aguante Playstation, Action Games, Green Day y Evangelion.
PD: Por favor, publiquen mi carta que es muy "nutritiva". Perdonen la desprolijidad.

Matías A. Canosa
Temperley - Bs. As.

Hola, queridos gamemaníacos y amigos de Action Games:
Soy Cristian, de Capital Federal, y les quería decir que la revi está re cool y soy un fanático de Action Games y de la Playstation. Ahora les voy a mandar algunos trucos.

Age of empires (*PC*)
Más comida: PEPPERONI PIZZA
Más dinero: COINAGE
Más madera: WOODSTOCK
Más piedra: QUARRY
Ganar el nivel: HOME RUN
Eliminar todos los enemigos: DIEDIEDIE
Catapulta Gran Berta: BIG BERTHA
Hombre del futuro: PHOTON MAN
Auto con un lanzacohetes: BIGDADDY
Ver todo el mapa: REVEAL MAP
Unidad de sacerdote con 600 vidas y mucha velocidad: HOYOHOYO

Twisted Metal 3 (*Playstation*)
Passwords
Inmortalidad: L1 n X R1 start
Special infinitos: L1, L1, R1, R1, R1
Jugar con Minion: → → → ← ←
Jugar como Sweet Tooth: ← ← ← → →

Bust a Move (*Playstation*)
Para cambiarle el traje al jugador mantené X + select y apretá ●
Esta es la primera vez que escribo una carta; por favor, les pido que la publiquen. También les pido que publiquen trucos de inmortalidad y (si hay) autos secretos para Twisted Metal 4, trucos para GTA 2, Bust A Move y para Mega Man Legends. Sobre el Mystic Orb, Pen Ligth, Galitin Part, Weapon Plans, Lipstick, Old doll, Shiny objet, Shiny red stone, Old launcher, Old bone, Antique bell, Old shield, ancient book, Main core shard, ¿cómo se usan?, ¿para qué sirven? Un amigo me dijo que se puede conseguir una capa y un casco amarillo. ¿Existen?, ¿dónde se consiguen?
PD: Aguante River y Action Games

Cristian Carrino
Capital Federal

Hola de nuevo, gente de Action Games.
Acá les mando trucos para Sega (Genesis). Les pido que, por favor, si es posible, publiquen la guía de MK Gold.

Mega

Golden Axe 3 (para zafar en momentos jodidos ver carta, Golden Axe, trucos 1, truco carta anterior)
Hay pibes que dieron un truco para obtener 9 créditos pero no funciona. ¿qué significa (G)?, ¿cómo hay que apretarlos?, ¿rápidamente? No importa el truco, ya con lo que di anteriormente, van a poder zafar con el juego.
Hay un truco, aunque es como jugar el principio del juego, pero no podés jugar contra el nuevo jefe (no podés recuperar el hacha dorada). Está indicado con *
Para recuperarla (repetición) no pierdas ningún continue hasta llegar al Stage 7 (The Gate of fate) y no importa si en esta escena perdés algún continue. En lo posible, no pierdas muchos (sólo tenés 4 continues).
Personajes que no la pueden recuperar: AX-Battler man of cove (por ser lentos).
Selección de escena: en la selección de personaje apretá rápidamente: AAAA + start, CCCCCC.
Va a aparecer un número, estos nombres son todos números que indican cuál es la etapa.
1: The Vast Field
2A: Ancient Mound
2B: Tender Hamlet
3A: Dim Jungle
3B: The Cave of Crystal
4A: The Scorching Sand
4B: Bloody Street
5A: Death Mountain
5B: A Voyage to Castle
6A: Ride The Whirlwind
6B: Cursed City
7: The Gate of Fate - Revancha de Hawkman
8: The Gate of Fate - La Batalla Final
Golden Axe 3 (ver carta donde están los trucos de Golden Axe 1, 2, 3)
Ataques especiales
Throw Dow (pegado) apretá B al agarrarlo, apretá L + B tirarlo.
Throw up (pegado) Golpeá a tu enemigo y apretá → + B para tirarlo.
Sword Attack (pegado): golpeando a tu enemigo, apretá → → + B.
Group attack (sólo sale de 2 play): al jugar con tu amigo, ambos personajes deben mirarse frente a frente (cara a cara) y muevan sus cabezas, uno debe apretar (B), ya sea Play 1 o Play 2.

Batman (The Revenge of the Joker): andá a Passcode, poné (S257), apretá (A), aparecerán Hongos, teniendo el Pad 2 conectado, apretá los siguentes botones.
(A) apretándolo ni bien aparece la pantalla donde jugás pasás al próximo nivel y manteniéndolo (es lo mismo) y soltá donde querés jugar.
(B) Ver directamente el final del juego.

Cartas Gamemaníacas

Súper disparos al romper las cajas agarrá la letra y al disparar manténé el botón con el que disparás y soltalo.
Batman Gold: cuando matés algún enemigo, dejará un amuleto. Agará 7 de éstos y cuando titile la barra (B) apretá A + B + C. Activás el poder Gold (sos inmortal por un tiempo limitado).
La joda es que en Family - Nes hay un truco recopado ↑ + start. Recargás energía y obtenés vidas infinitas y al repetir ↑ + start recargás energía.

Beavis and Butt-Head

¡jeh, jeh, juh, juh! Acá está el password del cual ya tenés el ticket completo y sólo tenés que acarcarte a password y poner, en Password Test, el siguiente código:
KM33m dfm54 Uy1Ls
Ahora andá al dormitorio, pegate al póster (Gwar) donde están dibujados los tickets y apretá (C) para agarrarlos. Los elementos que necesitas son los siguientes (gato - tijera), ahora andá adónde sería (Gwar concert). Elegí qué final querés hacer (Beavis tiene el control remoto, Butt-Head tiene que agarrar los elementos).
Final 1 - Beavis and Butt-Head se unen a la banda: no entres a la puerta (2 NTE GWAR) seguí de largo, usá a Butt-Head con la ametralladora y tirá el gato al ver el perro, apretando C, luego seguí de largo. Detenete tirando con la ametralladora, disparales a los guardias de seguridad, andá al fondo hasta llegar a la puerta doble que dice No Entry. Entrá, subí las escaleras y usá la tijera para cortar la soga.
1- Agarrá los uniformes
2- Entrá al telón y ¡a reírse!
Con B + C: manejás a Beavis y apretando de nuevo manejás a Butt-Head.
Con B: hacés que tropiece y hable.
Y apretá start y mirá los créditos.
Para que corran cuando jugás (sólo cuando jugás en street), apretá → + A y B, saltás corriendo.

Movimientos **Primal Rage** especiales
En la carta anterior, estaban sólo los movimientos de remate. Acá van todos los movimientos especiales.
Ataques comunes (Super) para todos los personajes
Salto poderoso atacante
Alto: ↑ + X + Y
Bajo: ↑ + A + B
Parado poderoso atacante
Alto: X + Y
Bajo: A + B
Agachado poderoso atacante
Alto: ↓ + X + Y
Bajo: ↓ + A + B
Movimientos especiales primitivos (mantené ... + ...) al ejecutarlos
Sauron
Campo de fuersa: (X + A) ↓ ↑
Supercabezazo: (X+B) ↓ ↑
Atrape de cuello: (Y + B) → ← (pegado
Atrape perro: (Y + B) ambos deben estar en el aire, pegados
Pisada destructora: (X + Y + B) ↑ ↓
Arranque de carne: (Y + A) ↓ ↑ ↓ rápidamente
Rugido devastador: (X + A) ← →
Esto, al igual que lo anterior, es válido para ***Sega, Snes, Playstation, PC, Saturn***
Comandos
X = High quick
A = Low quick
Y = High fierce
B = Low fierce
Blizzard
Superpuño: (Y + B) ← →
Superpuño corto: (X + A) ← →
Superpuño débil: (X+Y++B) ← →
Superpuño mentiroso: (X + A) ↓ ↑
Atrape aéreo: (Y + A) ambos deben estar en el aire y pegados
Atrape: (Y + A) ambos deben estar en el aire y pegados
Atrape: (Y + A) → ↓ ← ↑ pegado
Saco de boxeo: (X + B) → ↓ ← ↑ pegado - continuaciones:

Al agarrarlo, apretá: (Y) para un gancho
(X) apretalo varias veces para golpearlo
(A) gancho débil
(B) gancho fuerte
Geiser congelante: (X + Y + B) ↓ ↑ pegado
Respiro congelante: (X + B) ← →
Talón
Rotura craneal: (Y + A) ← ↑ →
Desgarro: (X + B) ↓ → (mantener los botones para seguir atacando)
Ira siniestra: (Y + B) ↓ → (pegado)
Rasguño: (X + A + B) ↓ →
Correr: (X + A) mantener → para correr hacia adelante y ← para correr hacia atrás
Mordisco yugular: mediante un combo (X + B) ← → (pegado)
Ataque escurridizo: (Y + A) → ↓ → (rápidamente)
Armadon
Cornazo: (X + Y + A) ↓ → ↑
Protección de púas: (Y + A) ↓ ↑
Caída con púas: (Y + A) ← ↑ →
Giro macabro: (X + B) ← → ↓
Púas al pecho: (Y + B) ← ↑
Atrape macabro: (X + Y + A) → ← (pegado)
Gancho devastador: (X + A) ← ↓ →
Chaos
Hombrazo salvaje: (X + A) → →
Atrape salvaje: (Y + B) → ←
Aplaste mortífero: (Y + B) ↓ → ↑ ↓ → (rápidamente)
Quiebre de piso: (Y + A) ← ↑ ← ↓ ← (rápidamente)
Estos movimientos son complicados de hacer
Vómito lento: (Y + A) ↑ →
Vómito rápido: (X + B) ↑ →
Gas dañino: (Y + A) ↓ → ↑ ← (rápidamente)
Vértigo
Ataque del escorpión: (Y + A) → →
Embrujo vudú: (Y + A) ← ←
Arrastre de pie: (X + A) ← ←

Cartas Gamemaníacas

Teletransportación: (Y + B) ↓ ↓
Teletransportación aérea: (Y + B) ↓ ↑ (sólo para **Playstation**, **PC**, **Sega Saturn**)
Escupida de veneno lenta: (X + A) → →
Escupida de veneno rápida: (Y + B) → →
Diablo
Llamarada: (Y + B) ↑ ← ↓ → (rápidamente
Llama aturdidora: (X + A) ↑ →
Fuego lento: (Y + B) ↓ →
Fuego rápido: (X + A) ↓ →
Rompe huesos: (X + B) ↑ → ↓
Supercabezazo: (X + B) ← ↓ →
Desaparición demoníaca: (Y + A + B) ↑ (estando pegado al oponente, lo quema)

Double Dragon V (Mega)
2 puntos de poder (reserva) en Tournament, Tournament - Options (modos de juego) apretá rápidamente: ↑ CBA ↓ ABC ← CBA → ABC. Escucharás la voz de Sekka (cuando es golpeada duramente)

Double Dragon V (SNes)
En la pantalla de opciones (Tournament - Options)
Apretá:
6 puntos de reserva: → ↓ ↓ ← ↑ → LRLRLR
9 continues: ← → ← → LLRRR
Los personajes no quedan mareados: ↓ ↓ ← ↑ ↓ ↓ ← ↑ RRL
Bueno, éstos son los últimos trucos y ésta es la última carta que les mando. mucha suerte y sigan avanzando. ¡Finish Him / Her!

Fernando Novas
Capital Federal

Sr. Director Horacio Vallejo:
Me llamo Rubén A. Carrasco y he ganado 3 revistas en las raspadita de la revista del último mes de este siglo.
Como premio instantáneo me agradaría en lo posible que me manden las que no tengo, o sea: la Nº 88, 87 y 86 o, según lo que ustedes tarden en mandármelo, podrían ser la 87, 88, 91 del 2000.
También si no es mucha molestia desearía saber si me pueden dar la dirección de un gamemaníaco de la provincia o ciudad de Entre Ríos. La carta de él salió en la última revista del milenio y ahí escribío el padre del pibe. Yo dese o comunicarme con las personas por carta e intercambiar informacón, si es posible. Ustedes deben tener el sobre en que recibieron la carta o tendrán la dirección en computadora. Esta persona se llama Angel F. Retamar, vive en Paraná, Entre Ríos. El padre del pibe pide un truco - password del juego Art Truck Battle, de Playstation. Yo quisiera ayudarlo, gracias a ustedes si me facilitan la dirección.
Bueno, espero carta con las revistas del premio de las raspaditas.
Deseo a la Banda y a la revista un próspero siglo XXI y que sigan hacia adelante.
Sólo deseo y me gustaría y la revista fuera como Hobby Consolas, muchas más páginas con información, más secciones y el mismo precio.
Yo sé que esa revista viene con tres meses de atraso, o sea que la última del milenio la voy a ver en el quiosco para febrero de 2000, pero me agradaría saber y comprobar que algún día, en el futuro, puedan hacer ésta tan grande como la Hobby. Les pido otro favor: en lo posible trucos de Pac Man Word 99 y trucos o password de Roler Away. Los dos para Playstation.
Sin más me despido deseando un próspero año nuevo y un siglo XXI mejor y con más ventas.
Hasta pronto. Felicidades

Rubén H. Carrasco
Mar del Plata - Bs. As.

Action Games:
Mi nombre es Fernando Suárez, es la primera vez que les escribo. Quiero felicitarlos por la revista que es la primera vez que la compro y está muy buena. Quisiera que publicaran en siguientes ediciones trucos de los juegos que a continuación detallo: Rally Cross 2, Rival Schools, mortal Kombat trilogy y Soul Edge, todos para la consola Playstation.
Ahora les tiro un truco del juego **V-Rally 2**, para **Playstation**. En la pantalla Game progression, pulsar L1, R1, ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ X X + select. Con esta combinación tendrán todos los autos y modos de juegos al toque. Me despido y agradezco su predisposición para leer y publicar mi carta.
¡Chau!
PD: No olvidarse de mis trucos, ¡gracias!

Fernando Ariel Suárez
Caleta Olivia - Santa Cruz

Hola Gamemaníacos y Señores de Action Games:
Soy yo nuevamente, Diego, es mi cuarta carta.
Y les voy a dar algunos trucos, todos para **Playstation**:
CRASH BANDICOOT:
Password: ▲ ▲ ▲ ▲ X ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ■ X ▲ ● ▲ ▲ ▲ ● ■ ▲ X X X X
CRASH BANDICOOT 2:
- Para saltar más alto tenés que agacharte y después rápidamente apretá X y saltará más alto.
- Si tenés un pozo adelante y no lo podés saltar y te caés, para poder saltarlo ponete a un paso de la punta y apretá ● + → y rápidamente, sin soltar →, apretá X.
NIVELES OCULTOS
En el segundo warp; entrá al nivel llamado AIR CRASH.
Después del primer check Point, no te subas a la lancha , fijate que al costado hay cajas, lo que tenés que hacer es saltar encima de ellas hasta llegar a la plataforma y serás teletransportado.
En el tercer warp, entrá al nivel llamado Bear Down, cuando el osito

polar te tire en el final , fijate que abajo hay una plataforma blanca. Tenés que llegar ahí, con la ayuda de las que están alrededor. Cuando llegues, también serás teletransportado, cuando estés en el nuevo nivel, lo que tenés que hacer es agarrar todas las cajas.
En el tercer warp, en el nivel llamado Un-Bereable, cuando te toque jugar con él y te tire, retrocedé (para saltar ese pozo hacé la técnica que expliqué aca arriba). Una vez que estés del otro lado, seguí que lo vas a encontrar de nuevo al osito polar. Acercate y nuevamente serás teletransportado. Cuando estés en el nuevo nivel agarrá todas las cajas.
También, en este nivel (no en el nuevo, sino en el Un-Bereable) para encontrar una gema, viste que hay un oso que se cae en un puente de madera (el primero) tiráte adonde se tiró el oso y estarás jugando otra aventura nueva.
En Turtle Woods antes de la primer caja del check point, habrá una caja en el piso. Parate encima, saltá y apretá ●, y jugás una parte de este juego
En el cuarto warp, en el nivel llamado Hangin'Out, cuando te tengas que tirar en el segundo hueco, vas a caer en un lugar lleno de agua. Andá para atrás, habrá otro hueco, tirate, vas a caer en un lugar lleno de lava. Pasalo. (Para pasar a los autitos apretá ● o L1 para que CRASH encoja las patitas), una vez que lo pases serás teletransportado, cuando estés en el nuevo nivel agarrá todas las cajas.
El último está en el cuarto warp, en el nivel llamado DIGGIN'IT. Fijate que a lo último hay una planta en una plataforma (después de la cuarta caja de check Point), saltá sobre la planta (para matarla saltá sobre la planta y apretá L1 o ●) serás teletransportado. Cuando estés en el nuevo nivel agarrá todas las cajas.
Vidas Extras:
En el warp 2 hay un osito, saltá sobre él muchas veces y te dará muchas vidas.
Retornar a etapa de Jefe.
Poné a CRASH en la plataforma central del warp (cualquiera) mantené L1 + R1 + L2 + R2 + ▲ y pulsá arriba (NOTA: sólo se pueden visitar Jefes ya conocidos)

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo SPYRO THE DRAGON:
En la pantalla de START y OPCION apretá ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■
Nivel 31 - Coco caliente
Dirigite al nivel 14, cuando arranques, andate por la izquierda que a mitad de camino habrá un cartel con la cara de alien, no vayas tan rápido porque te podés pasar el cartel y lo que tenés que hacer con el cartel es chocarlo.
Nivel 32 - EGGIPUSREX
Dirigite al nivel 12 y tomá el camino de la joya verde (o amarilla pero yo la veo verde). Continuá hasta alcanzar donde el enorme dinosaurio persigue a CRASH. Fijate que a los costados hay pterodáctilos, el segundo pterodáctilo hacé que CRASH se lo choque y el pterodáctilo te llevará a un nuevo nivel.
Manzanas libres.
Cuando hayan monos que tiren piedras, después de romper los jarrones, saltá encima de ellos y obtendrás manzanas.

CRASH TEAM RACING:

Penta Pengüin:
En la pantalla de menú principal mantené presionadoL1 + R1 sin soltar estos botones apretá ↓ ← ▲ ↓ ← ▲ ↑
RIPPER ROO:
En la pantalla de menú principal mantené presionado L1 + R1 sin soltar estos botones apretá → ● ● ↓ ↑ ↓ →.
En la pantalla de menú proncipal mantené presionado L1 + R1, sin soltar estos botones apretá ↓ ← → ↑ ↓ → →
SOUL REAVER
Para ingresar los siguientes códigos, pausá el juego y mantené L1 o R1:
Llenar la energía: ↓ ● ↑ ← ↑ ←
Salud máxima: → ● ↓ ↑ ↓ ↑
Rellenar magia: → → ← ▲ → ↓
Magia máxima: ▲ → ↓ → ↑ ▲ ←
Trepar paredes y obtener una espada: ▲ ↓ L 2 → ↑ ↓ (nota: sólo puede trepar algunas paredes, son las que tienen rayitas).
Pasar a través de las rejas: ↓ ● ● ← → ▲ ↑
Lastimar a Raziel: ← ● ↑ ↑ ↓
Fuerza: ← → ● ← → ←
Reducir: ↓ ↓ → → ● ↑ ↑ ↓
Todos los poderes: ↑ ↑ ↓ → → ← ● ← → ↓
Fire Gliph: ↑ ↑ → ↑ ▲ L 2 →
Force Gliph: ↓ ← ▲ ↓ ↑
Sound Gliph: → → ↓ ● ↑ ↑ ↓
Stone Gliph: ↓ ● ↑ ← ↓ → →
Sunligth Gliph: ← ● ← → → ↑ ↑ ←
Water gliph: ↓ ● ↑ ↓ →
Soul reaver: ↓ ▲ L2 ● → → ↓ ↓ ← ▲ ↓ →
Fire Reaver: ▲ → ↓ ● ↑
Soul reaver del aire: X → ↑ ↑ ▲ ← ← → ↑

O.D.T.:

Jugar con Sophia:
En la pantalla del menú principal apretá R1, R2 L2, L1
Para hacer los siguientes códigos pausá el juego:
RECARGAR ENERGIA: ← → ← → ■
RECARGAR ARMAS: ← → ↑ ↓ ● ■
RECARGAR MAGIA: ← r ← r ●
Bueno Gamemaníacos, esto fue todo, a mí me contaron de que iba a salir un nuevo juego de CRASH BANDICOOT, pueden hacer un reportaje, si es cierto claro. Me despido de ustedes. Hasta la próxima. CHAU.

Diego A. Pavón
Pontevedra (Bs. As.)

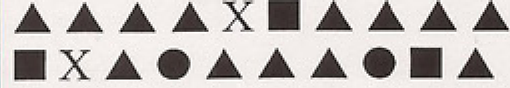
Hola Action Games:
Soy Maximiliano Duarte, vivo en

Cartas Gamemaníacas

Colonia del Sacramento, R.O.U., en la calle 18 de Julio 687, tengo 10 años y después de unos meses de trucos y descubrimientos vuelvo a enviarles otra carta.
Ya casi llego a los 70 juegos. La revista viene atrasada 3 o 4 meses.
Les doy unos trucos, todos para ***PLAYSTATION***.

TWISTED METAL 4
Ataques especiales:
CONGELACION: ← → ↑ ↑
Invencible: ↓ ↑ ↑ →

CRASH BANDICOOT
Elegir fase: En password poné



▲▲▲▲X■▲▲▲▲
■X▲●▲▲▲●■▲
X X X X

CROC
Acceso a todas las fases. En password pone: ← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →.

Me despido esperando que publiquen mi carta, ya que me hicieron muy feliz cuando la leí.
Me despido, chau.

Maximiliano Duarte
Colonia (Uruguay)

Hola Action Games
Mi nombre es Cristian Alejandro Dominguez. Tengo 15 años, vivo en Isidro Casanova y tengo un play (modelo viejo).
Quería decirles que nunca había comprado revistas de videojuegos. Pero cuando comenzó el año compré un ejemplar de ACTION GAMES por casualidad porque había por lo menos 10 revistas para elegir, me decidí por ustedes porque el vendedor me dijo que era un producto nacional y muy solicitada. Sinceramente no me arrepiento de la compra que hice, los tengo que felicitar, la revista es muy completa, porque sus trucos son verdaderos (funcionan) y brindan un gran servicio a todos aquellos que sentimos una gran pasión por los videojuegos.
Me gustó el informe que salió en el mes de agosto sobre MKSF (Mortal Kombat Fuerzas Especiales) me pareció muy sincero (y lo comparto) decir que el juego no cumplió con las expectativas creadas.
Me interesó el concurso ACTION GAMES 2000 y me inscribí con la esperanza de ganarme una bici (la playera que tenía me la robaron) de no ser posible, algún juego de play no me vendría mal.
Aquí les mando algunos trucos para play.

URBAN CHAOS
SELECCIONAR NIVEL
En la pantalla de título presioná y mantené R1 + L1 + START + SELECT entrá en la opción NEW GAME y seleccioná el nivel que quieras.
TRICK'N SNOWBOARDERS (jugá con los personajes del RESIDENT EVIL 2).
Tenés que saber que los personajes de RESIDENT EVIL 2 sólo se pueden usar en modo libre (FREE MODE) para esto, en la pantalla de título presioná ▲▲XX■●■● si lo hacés correctamente oirás un sonido. En la pantalla de selección de personajes, elegilos con L2 o R2.
Bueno, ahora me despido diciendo que no me voy a enojar si no publican mi carta, solo quería que sepan que me siento identificado con la revista, que me siento un gamemaníaco más y que soy uno más de los tantos seguidores que mes a mes esperamos el nuevo ejemplar de ACTION GAMES.
Sin más que comunicarle les mando un afectuoso saludo a toda la redacción de Editorial Quark de parte de un lector que los respeta por la calidad de su trabajo
Aguante Action Games.

Cristian A. Dominguez
Isidro Casanova (Bs. As.)

¡HOLA! Gamemaníacos. Somos de Del Viso. Nuestros nombres son: Pablo, Daniel y Nelson, es la primera vez que mandamos una carta y queríamos decirles que pueden pedir cualquier truco para P.C. ya que somos especialistas en esa área y también pueden pedir desafíos para cualquier consola, así que les mandamos algunos trucos:
SEGA: **MK2** para tildar el juego elegí a Kung-Lao y hacé LA FATALITY que lo corta a la mitad dos veces. LA FATALITY se hace manteniendo defensa → → → → y patada baja a un paso de distancia.
MK-3 ULTIMATE: Hacer el test mode en la pantalla de Start option (A C ↑ B ↑ B A ↓). Entrá a Killer-Codes y poné Animality, empezá una pelea de a dos players y elegí a Kabal, y cuando diga Finishim, mantené piña alta durante tres segundos y soltá. Al lado del contrincante aparecerá "Kano".
Si querés que sigan apareciendo más "Kanos", mantené defensa y piña alta por tres segundos. Soltá defensa y piña alta. Hacé esto consecutivamente y seguirán apareciendo "Kanos". Si hacés cualquiera de las dos FATALITYS de Kabal. Las hará "Kano" (FATALITY 1: y B B B Z pegado FATALITY 2: ↓ ↓ ← → B) para tener más tiempo para hacer la FATALITY en Codes Kombat poner de los dos controles 955.

PLAYSTATION
PANDEMONIUM 2:
Passwors: final A g e i D i i f
MK -4
para jugar como Goro tenés que ganar el juego con Shinnok, ir a la select screen, seleccionar Hidden y presionar BL. Mientras lo mantenés apretá ↑ ↑ ↑ ← y Run.
Bueno, esto fue todo. Espero que les haya gustado y que publiquen nuestra carta.

Pablo, Daniel y Nelson
Del Viso (Bs. As.)

Un Abrazo a todos y nos encontramos el mes que viene.

La Banda

preview PC

Estrategia

COMMANDOS 2

Compañía: EIDOs
Categoría: Estrategia
Plataforma: Win 95
Lanzamiento: Noviembre 2000

A finales de 1940 toda Europa Occidental se encuentra bajo el dominio del Eje. Momentáneamente detenido por el Canal de la Mancha, el ejército alemán reúne fuerzas para una inminente invasión de Gran Bretaña.
Sin embargo, hay un hombre en el mando británico que no se resigna a jugar un papel meramente defensivo. ES el Teniente Coronel Dudley Clark.
Su plan consiste en crear una unidad especial con un puñado de hombres excepcionales. Hombres hábiles en el manejo de todo tipo de armas y equipamiento. Hombres capaces de golpear al enemigo en las misiones más peligrosas. Hombres capaces de cambiar el curso de la guerra.
Y vos..., tenés que acompañar a estos hombres en cada misión.
En Commandos 2, deberás llevar a tus hombres con éxito a través de una serie de etapas libremente inspiradas en varios de los frentes donde los Comandos aliados actuaron durante la Segunda Guerra Mundial. Se trata de varias misiones de dificultad creciente, divididas en campañas con tres nuevos personajes. Cada soldado es especialista en un area diferente y vos tenés que aprovechar al máximo cada una de sus cualidades.:
Tienes Siete misiones inspiradas en las incursiones de Comandos en Noruega.
Cinco misiones en Egipto, Libia y Túnez, centradas en la guerra en el Norte de Africa.
Tres misiones en Francia, durante el período que comienza con el Desembarco de Normandía.
Cinco misiones ambientadas en el asalto final al Tercer Reich.

Los principales personajes son:

1) JACK "BUTCHER" O'HARA
FECHA DE NACIMIENTO 10 DE OCTUBRE DE 1909
LUGAR DE NACIMIENTO DUBLIN (IRELAND)
GRADUACIÓN SOLDADO
ALTURA 210 CM

2) SAMUEL BROOKLYN
FECHA DE NACIMIENTO 4 DE ABRIL DE 1910
LUGAR DE NACIMIENTO BROOKLYN (U.S.A.)
GRADUACIÓN SOLDADO
ALTURA 183 CM

3) JAMES BLACKWOOD A.K.A. "FINS"
FECHA DE NACIMIENTO 11 DE AGOSTO DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO MELBOURNE (AUSTRALIA)
GRADUACIÓN SOLDADO
ALTURA 181 CM

4) THOMAS HANCOCK A.K.A. "FIREMAN"
FECHA DE NACIMIENTO 14 DE ENERO DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO LIVERPOOL (ENGLAND)
GRADUACIÓN SOLDIER
ALTURA 175 CM

5) SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE Alias "DUKE"
FECHA DE NACIMIENTO
LUGAR DE NACIMIENTO SHEFFIELD(ENGLAND)
GRADUACIÓN SOLDIER
ALTURA 180 CM

6) RENE DUCHAMP A.K.A.
FECHA DE NACIMIENTO 20 DE NOBIEMBRE DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO LYON (FRANCIA)
GRADUACIÓN SOLDADO
ALTURA 179 CM





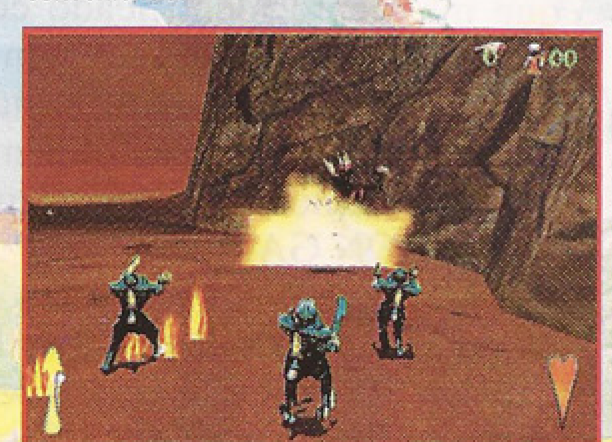
Aventura

1 o + Jugadores

GIANTS: CITIZEN KABUTO

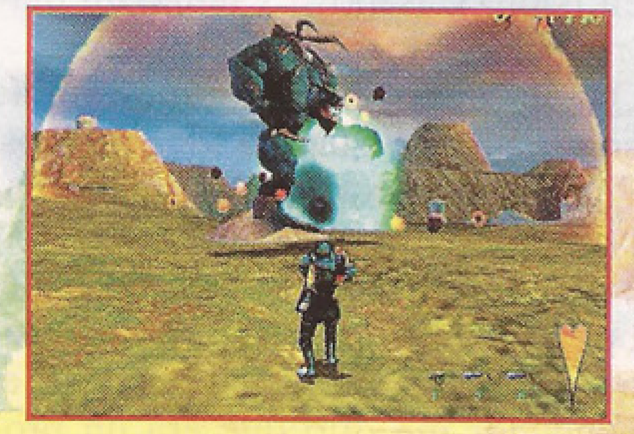
Plataforma: Win 95
Compañía: Interplay Entertalment
Lanzamiento: 15 deNoviembre 2000
Categoría: Acción

Se trata de un revolucionario juego de acción combinando técnicas RTS con los estilos clásicos de los juegos de acción tradicionales que permiten una fácil comprensión del juego con el que nunca te vas a aburrir. El juego requiere de estrategias para anular a tus oponentes y utilizar sus virtudes en tu beneficio para que siempre tengas el control de la situación.
Giants: Citizen Kabuto utiliza un revolucionario estilo de videojuegos que combina acciones en primera y tercera persona. Más que un juego de acción es un verdadero triller de aventura con estrategias en tiempo real con tres protagonistas diferentes.
Se podría decir que Ginats es un "clásico", la cuestión es que el desarrollador de Giants del Planeta Monn encontrará en el juego varios obstáculos a vencer de diferentes formas, utilizando estrategias que hacen que un mismo nivel pueda ser jugado de diferentes maneras.
Kabuto es un monstruo isleño que puede rodearse de diferentes elementos que hasta le pueden dar un toque de "humor" al juego, especialmente en esos momentos en que las cosas no salen como el quiere.
En la opción para un solo jugador el juego posee 15 islas incluyendo ambientes tropicales, desiertos, prisiones y hasta hielo.
En la opción de múltiples jugadores, podés elegir las opciones con tres caracteres para que elijan misiones como la "reina de las misiones de la cosecha del mar (Sea Reaper)" en la que debés intentar por todos los medios protejer su mundo, mientras el otro jugador intenta cambiarlo a su conveniencia.





La versión beta de este juego sólo posee seis misiones que no dan una idea total de las limitaciones pero con lo que hemos visto creemos que puede convertirse en un verdadero suceso, especialmente por la revolucionaria modalidad de juego.





MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

E-mail: videojuegos@uol.com.ar

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

Traé tu Playstation usada, juegos y CDs, o tu Sega y cartuchos o tu Nintendo 64 que te los cambiamos por una nueva Playstation con análogo

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN Y CD PARA 3-DO

GAME BOY OFERTA COLOR





ACCESORIOS

PLAYSTATION ¡¡OFERTA REGALO!!

REPARAMOS PLAYSTATION EN CUALQUIER ESTADO

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR



COMPRA + VENTA + CANJE +

PS ONE TENELA!!!



TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN





CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA (PEDILO)



RESERVA TU PSX2



SEGA Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO



MOVIE-CARD SUPER OFERTA

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION - SATURNO, CONSULTA SIN CARGO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEO-JUEGOS (CAVI)

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

E-mail: videojuegos@uol.com.ar